

新春冲锋号

轻松游戏 快乐生活

Vol.10 典藏级精华攻略集合

应有尽有 永恒的尽头／龙之世纪 起源／神曲 地狱篇

生化奇兵2／黑暗血统／边境之地／质量效应2

UCG

春季攻势 全面展开

















由日本五大知名动画公司以及两大知名导演联手打造的传奇动画巨片！

XBOX360 X360玩家专门志 Vol.10

变革之年

今年11月，X360将迎来5周年祭。以过去家用机的生命周期而言，微软应该在今年E3公布X720的消息，然后在今年年末或明年春天发卖。不过我们都知道，这是不可能的。现在除了游戏玩家和电影爱好者，普通人远未理解高清的含义，高清电视目前还未完全取代标清电视在千家万户的地位。在这种情况下如果推出新一代主机无疑是自掘坟墓。

但是变革永远是游戏界不变的主旋律，虽然今年我们玩不到X720，但是还有一个巨大的惊喜在等着所有软饭，那就是Natal。看过去年E3展上的演示之后，大家都被微软的这一“火星科技”所震惊，而今年它将正式来到我们身边。目前几乎所有的知名第三方厂商均加入了Natal的阵营，有数十款对应游戏正在开发中。Natal的出现势必会带来巨大的变革，一想到用Natal来游玩《使命召唤》新作的情景，相信大部分玩家都会怦然心动吧？难怪微软曾表示，Natal就相当于微软的一台新主机！

今年4月，《X360玩家专门志》将迎来三周岁生日。这三年以来，X360在国内玩家中的人气不断高涨，大有成为PS2接班人之势。为了与时俱进、迎接变革，下一辑《X360玩家专门志》将会进行全面改版，以“满足软饭们的需要”为终极目标。为了实现这个终极目标，请各路软饭踊跃提出自己的要求，你们的要求就是我们前进的动力！

纱迦

2010.3.18

Xbox360 Special DVD Vol.10



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



封面用图：生化奇兵2　封面设计：葛华栋　责任编辑：王梓

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

微软领军，打造美式游戏全盛时代

文 藤曦　美编 一刀

1983年爆发的"ATARI SHOCK"将美国人建立起来的电视游戏产业毁于一旦，同年在日本发售的Famicom带来了一个电视游戏的新时代，从此日本人几乎垄断了全球电子游戏市场。1983年后，东方与西方的游戏厂商走上了两条完全不同的道路。日本游戏厂商在任天堂的带领下征服世界，日本是全球最大的游戏市场，日本游戏软件商在欧美也拥有最高的市场份额。而欧美的第三方游戏软件商们在"ATARI SHOCK"之后要么从此消失，要么转行开发PC游戏，雅达利时代最大的第三方游戏软件商Activision在之后十几年几乎不再涉足电视游戏；诞生于"ATARI SHOCK"期间的EA也是以PC游戏为主力。欧美的电视游戏市场规模虽然也高于PC游戏，但丰厚的利润都落入日本人的口袋，最畅销的电视游戏全都来自日本。整个八九十年代里，家用机上诞生的美式游戏名作屈指可数。在这个年代里诞生了暴雪、id Software、BioWare、Epic Games、Valve等顶尖游戏工作室，但他们无一例外地都是成长于PC游戏的沃土。

直到2000年，当微软宣布进军家用机市场时，日本人一统天下的家用机市场才开始出现转机。在新世纪来临时，微软吹响了美国人重夺电视游戏产业主动权的号角，在PC游戏市场声名显赫的欧美游戏开发商纷纷响应。在欧美游戏市场兴起的同时，那些实力非凡却受到PC游戏产业规模限制的开发商也迎来了大发展时期，更广阔的市场激励他们开发出更优质的游戏，实现更惊人的销量……美式游戏正走向全盛时代。

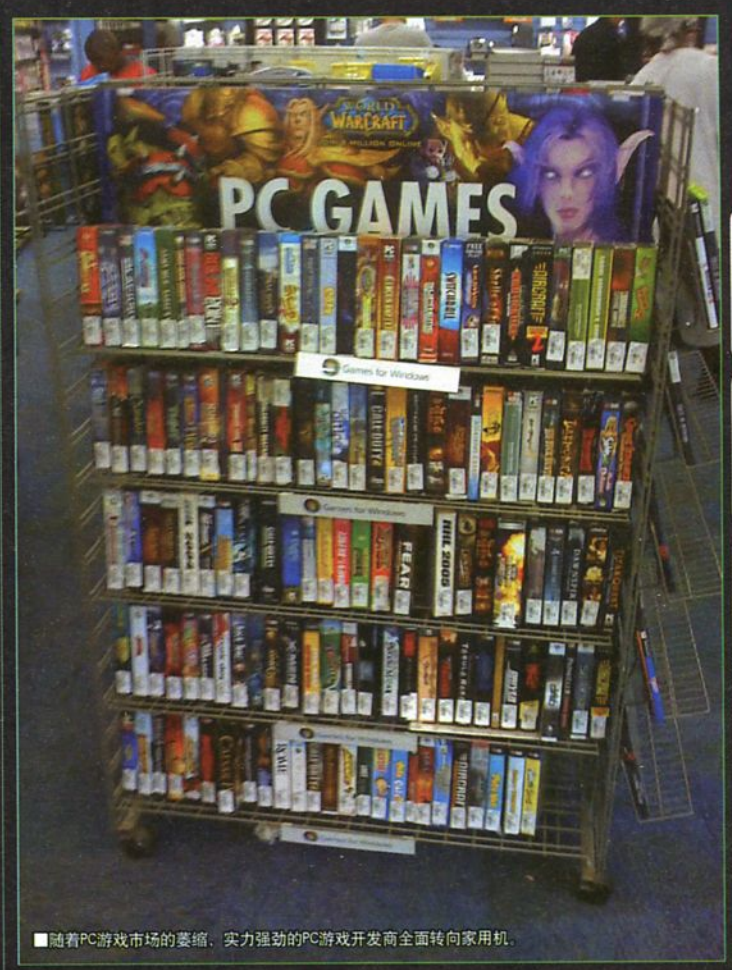
本土联盟：PC游戏开发商力挺Xbox

NATIVE ALLIANCE: SUPPORT OF PC GAME DEVELOPER

欧美与日本的游戏开发机制存在本质性的不同。在日本，开发商与发行商通常是一体的，游戏开发团队是由发行商本身设立，而发行商大多是有某个集团背景或者由其他行业转业而来。Tecmo的前身是物业管理公司“帝国管财”的一个游乐设施部门、Namco与世嘉都是做游乐设施起家、Square的前身是做电器的电友社、Capcom的前身是“迁本土木建筑公司”……这些游戏发行商是在其他行业中发家，积累了原始资本，然后在70年代末80年代初，随着游戏成为日本经济界的投资热点而涌入游戏市场，成为日本的几大主力游戏发行商。之后任天堂主宰了日本游戏产业，建立了权利金制度与严格的游戏质量审核体系。由于任天堂对加盟FC游戏开发的厂商有严格的企业规模、游戏开发实力等方面的要求，这就使电视游戏产业形成了相当高的进入门槛。此外，任天堂为了防止劣质游戏泛滥，对第三方每年推出的游戏数量有严格限制，而三五个人的小团队用几个月时间就可以做出一款素质不错的FC游戏，这就导致第三方发行商自身的游戏开发资源普遍过剩的局面，这种行业特点决定了小型开发商很难存活，因为发行商自身的人力都已过剩，自然不会将游戏项目外包给小型开发商。小型开发商找不到发行商帮他们发行家用机游戏，只有往没有硬件商约束的电脑游戏产业发展。但任天堂在日本过于强势，而且在八九十年代，日本的个人电脑普及率太低，以至于日本的电脑游戏开发商们生存艰难，到最后几乎都被逼成为色情游戏开发商。

而欧美的游戏产业结构截然不同。自从“ATARI SHOCK”之后，欧美的知名游戏发行商纷纷转战电脑游戏市场。由于Apple II等个人电脑在美国的普及率相当高，为游戏厂商提供了数量可观的潜在用户，在80年代末90年代初，美国的电脑游戏市场规模基本上与电视游戏并驾齐驱；在欧洲，1990年之前电视游戏市场几乎不存在。已经形成规模的欧美电脑游戏市场养育了一批实力强劲的开发商与发行商，进入这个行业几乎毫无门槛，id Software、Epic Games等都是由一群游戏爱好者和编程高手白手起家，他们甚至可以通过共享软件的方式自己发行游戏。在那个年代里，开发游戏不以规模取胜，几个大学生甚至天才高中生做出来的游戏也有超越名门大作的可能。这种宽松自由而充满机遇的创业环境吸引了大批编程高手与狂热玩家，在无数普通家庭的车库里，三四个好友合伙创办的游戏工作室如雨后春笋般涌现。在他们中诞生的一些创业神话吸引了更多人才投身于开发PC游戏。与大型发行商的开发团队相比，他们有更高的创作自由，因而诞生了更多脍炙人口的经典佳作。id Software成为FPS类游戏的开山鼻祖，西木工作室与暴雪共同造就了即时战略游戏的神话，Peter Molyneux发明了上帝型游戏，Maxis把模拟类游戏发扬光大……电脑游戏史上的多数里程碑都出自那些小型开发商之手。而由于有数量众多的实力型开发商，因而形成了以代理发行体制为主的产业结构。欧美的游戏发行商主要起到的作用是发行，多数大作由开发商制作，发行商负责商业运作，例如包装、宣传和流通。由发行商本身制作的游戏并不多，甚至有不少发行商几乎就没有游戏制作部门。

由于欧美的多数游戏开发名门都有PC游戏开发背景，他们对日本人设计的家用游戏机有本能的抵触情绪。



■随着PC游戏市场的萎缩，实力强劲的PC游戏开发商全面转向家用机。

对他们来说，索尼设计的主机技术环境太陌生，在陌生的硬件环境中，他们要从头学起，他们在PC游戏上拥有的技术优势荡然无存。他们还要适应家用机游戏解析度的大幅降低，以及游戏操作方式的变化，从键盘+鼠标的操作方式改为手柄操作意味着整个游戏设计思维的完全改变。90年代末PS上出现了不少PC名作的移植版，但几乎没有成功的案例。那时日本游戏厂商的技术水平和游戏设计水平都冠绝天下，是因为日本人早已熟悉了家用机封闭式的硬件环境，而且索尼毕竟是日本公司，会更早地向日本的主要合作伙伴提供开发工具包和技术支持。

Xbox的出现改变了欧美游戏开发商对家用机的望而却步，Xbox虽然没有采用最初提出的DirectX技术架构，但是与PC游戏的开发环境仍然较为接近。Xbox更强的硬件配置与更充裕的内存容量也令习惯开发PC游戏的开发商十分满意。PC上流行的FPS、战略游戏与美式RPG都需要较高的画面解析度，而Xbox的画面解析度已经可以满足PC游戏开发商的需要。自从Windows95发售以来，欧美开发商对微软的开发工具早已烂熟，微软为Xbox提供的游戏开发工具对他们而言自然是驾轻就熟。所以自从Xbox公布后，欧美知名游戏工作室都表现出浓厚的兴趣。微软的PC背景成为其游说欧美第三方的重要筹码，而且从微软大力推广DirectX，到自己开发游戏机，也在某种程度上证明产业巨头们正在舍PC游戏而去。正逢此时PC游戏产业规模开始急剧萎缩，Xbox更加成为PC游戏开发商的救命草。

Games for Windows®

产业背景：游戏开发的规模化发展

INDUSTRY BACKDROP: LARGE SCALE DEVELOPMENT

90年代中后期，PS的出现将电视游戏产业规模越做越大，与此同时PC游戏产业开始萎缩。由于游戏开发的复杂程度不断提高，游戏的开发规模在扩大，制作一款游戏所需的团队规模从三五人扩大到三五十人，PC游戏产业的进入门槛随之提高。几个朋友一起凑个几万美元就能开家游戏工作室的时代逐渐远去。在游戏开发逐渐走向规模化的时代里，开发商需要先获得发行商提供的资金，然后才能增加人手，发放薪水，开始进行游戏制作。一些无法适应规模化开发的小型工作室被时代大潮淹没，一些实力强劲的开发商在此过程中不断扩张，成为有多家卫星工作室、规模堪比发行商的大型游戏开发企业。游戏发行商也在优胜劣汰、合并重组中形成了几个大型发行集团。本土企业的崛起使欧美游戏市场出现潜移默化的结构性变化，EA、Activision、育碧等强势发行商以其强大的市场运作能力提高了美式游戏的市场渗透能力，在不断改变玩家的游戏口味。

由于日本的游戏开发是以发行商为主体，因而更早实现了游戏开发的规模化。当欧美多数游戏项目团队普遍不到20人时，《最终幻想VII》的团队规模已经超过200人。一边是工业化的大生产，另一边是作坊型的小制作，欧美工作室的游戏在充满CG动画的日本尖端大作面前显得小家子气就在所难免了。在2000年之前，欧美很难找到开发成本超过1000万美元的游戏；而在日本，《FF》、《MGS》、《生化》、《莎木》等大作的成本早已达到数千万美元。2000年后，日本游戏市场规模明显萎缩。一方面，由于经济危机的影响，很多玩家年龄成长后因为事业的压力而放弃游戏；另一方面，由于日本的少子化趋势，加入到游戏大军中的少年儿童数量不足。多种因素造成日本游戏人口不断减少。同时进入PS2时代后，游戏平均开发成本再次大幅提高。过去5亿日元就可以开发一款大作，如今只能制作一个二线游戏。一些发行商开始在图像技术的研究方面减少投入，希望通过游戏设计的创新节约成本，提高收益率。所以到2002年PS2进入成熟期后，日本游戏厂商的技术力几乎停滞不前。2004年随着PSP与NDS刮起掌机旋风，日本的掌机市场规模超越家用机，日本游戏厂商纷纷投身于低技术含量、小投资的掌机游戏，日本的技术与欧美越差越远。

欧美的游戏市场发展之路与日本恰恰相反。在游戏市场不断吸收儿童作为新玩家的同时，出生于七八十年代的老玩家仍然是忠实的游戏用户，游戏市场规模因而不断扩大。在任天堂时代，游戏被认为是少年儿童的专利，而这些游戏儿童长大后，过去专注于开发PC游戏的实力级工作室为他们创作了更适合成年人的游戏类型。PC游戏大多是需要战略思考以及充满暴力色彩的游戏内容，更符合成年人的口味。随着家用机玩家平均年龄的增长，过去在PC游戏中活跃的类型越来越适合家用机。M级游戏的逐年增多就可以证明欧美家用机玩家平均年龄增长后游戏喜好的变化。在2003年之前EA从未推出任何M级的家用机游戏，2000年之前，北美销量百万以上的游戏中，只有《致命格斗》、《GTA》等屈指可数的几款成人游戏，其余大多为低龄向动作游戏和体育游戏。家用机上成人玩家的增多为PC游戏开发商们创造了绝佳的市场环境。而且由于家用机市场进入多极争霸的格局，各主机商为了拉拢第三方纷纷放低了架子，不仅放宽了加盟条件，还主动为有实力的开发商提供资金支持。

微软的资金援助是很多PC游戏开发商进入家用机市场的重要原因。Xbox刚公布时，日本游戏发行商自然按兵不动，欧美发行商索尼这位霸主也有所顾忌。而一直活跃于PC游戏领域的开发商们是微软最容易说服的对象，他们完全不用受制于索尼，而且更熟悉微软提供的技术环境，所以微软有意扶持这些PC游戏开发商，使其为Xbox开发独占游戏，微软提供资金、技术与发行支持。索尼向来不重视这些PC游戏军团，所以微软施以小恩小惠就轻而易举地招揽了Valve、id Software等将其代表大作的家用机版独占权交给Xbox，并且陆续收购了Ensemble、Lionhead、Bungie等鼎鼎大名的PC游戏开发商，建立起出身自PC游戏的开发力量。

与此同时，欧美游戏发行商企业规模的普遍壮大为美式游戏的规模化制作创造了基础。EA、Activision、育碧、Take-Two等发行集团在短短几年内各自吸收了数十家游戏开发商，不仅扩充了自身的游戏开发力量，也有更雄厚的资本，敢于为大作项目投入数千万美元。欧美游戏产业逐渐形成了由大型发行商出资、明星工作室开发的大作创造机制。微软是这种大作机制的重要推动者。早在2005年的E3展中，彼得·摩尔就告诉人们，未来销量达两三千万的游戏才是真正的大作。微软知道高清时代意味着游戏开发成本的飙升，为确保第三方的收益，只有实施超大作战略，这就像好莱坞进入大片时代后，虽然电影成本预算普遍达到1亿美元以上，但片商的收入也在增加。为引导第三方开发X360大作，微软利用其资金优势，向游戏开发商大量提供财政支持，分担了开发商开发大作的风险，同时以版权共享、收入分成等方式确保了自身利益。这种合作模式可以帮助游戏开发实力雄厚但资金有所不足的开发商实现铸造次世代大品牌的构想，因而吸引众多开发商加盟，Bethesda的《上古卷轴IV》、Epic Games的《战争机器》、BioWare的《质量效应》等都是这种合作模式的成功案例。X360依靠这些大作很快进入成熟期，抢占了市场先机。而开发商借助这些大作在家用机市场打响了名号，走向了前景更广阔的舞台。

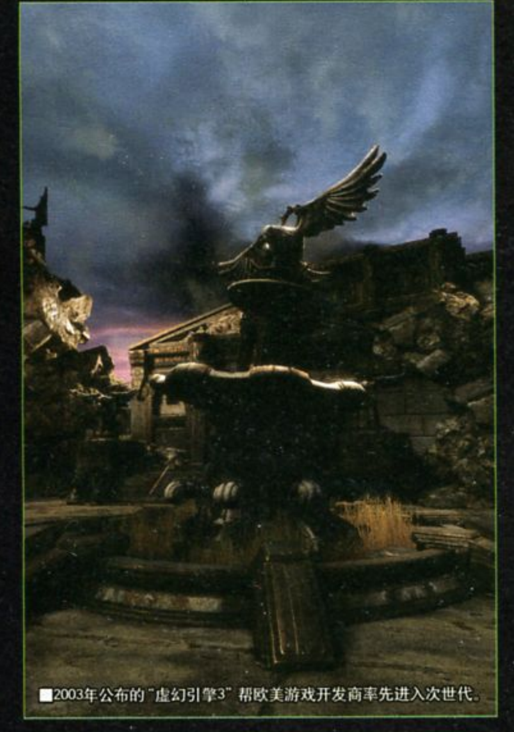


■欧美游戏的开发规模已全面超越日式游戏，《横行霸道IV》的制作成本率先突破1亿美元。

技术原因：游戏引擎的威力

TECHNICAL MATTER: THE POWER OF GAME ENGINE

游戏开发进入规模化阶段后，合理的分工比以往任何时候都更重要。日本的游戏软件市场是由几大发行商割据，这些发行商本身早已形成了全套完整的游戏开发体系。虽然他们也向发展中国家外包诸如3D建模等低层次的开发工作，但大多数内容是自己独立完成——比如在整个游戏开发过程中起关键作用的游戏引擎。过去日本游戏厂商几乎都是独立进行引擎研发，这些引擎从不对外授权使用，最多就是在本社的同类游戏中使用几次。进入高清时代后，游戏引擎这种底层技术的开发难度越来越高，在很多游戏中，引擎的开发成本能占到整个游戏项目的一半以上，很多高级游戏引擎的开发成本达数千万美元。而且除了主引擎外，可能还会用到单独的物理引擎。独立开发引擎变得越来越不现实。日本业界一直鲜有引擎授权之说，进入高清时代后，各厂商都硬着头皮研发自己的游戏引擎。又由于日本业界长期不重视发展引擎技术，缺乏技术积累，又没有足够的经费，以至于其研发出来的引擎大多是歪瓜劣枣羞于见人。



■2003年公布的"虚幻引擎3"帮欧美游戏开发商率先进入次世代。

欧美的游戏引擎技术一直是遥遥领先。从《毁灭战士》开始，引擎授权就已经成为欧美游戏开发圈子里的一个热门生意，id、Epic等主要引擎商的引擎授权收入都超过了本身的游戏销售收入。欧美游戏引擎市场的活跃也是与其产业环境有关，由于充斥着大量的小型工作室，他们无力自行开发引擎，只有购买现成的游戏引擎，虽然这样会耗费一笔额外的开支，但可以节省人力，而且用那些技术强大的知名引擎可以做出更出色的画面。有了这些数量众多的客户，利润丰厚的引擎市场吸引了更多技术强大的工作室，他们之间的激烈竞争使专业引擎技术实现了突飞猛进的发展。不仅是中小型工作室，几乎所有的发行商也都成为这些专业引擎厂商的客户。除了游戏引擎外，欧美游戏产业环境的特点也孕育了其他众多游戏开发工具授权业务，这种整个产业范围的长期技术分工在高清时代发挥了重大作用。开发次世代游戏的工程规模越来越浩瀚，每一个开发环节需要掌握的专业知识日益纷繁抚杂。如果仍像过去那样由自家开发团队解决每一个方方面面，每个开发者都要经历漫长的学习过程，要为研发各种次世代新技术耗费大量时间与资源，这就是日本游戏产业在高清时代里技术停滞不前的主要原因。而欧美游戏产业的分工模式使其在各个环节都可以借助专业化优势迅速满足最新的技术要求，以专业引擎授权为代表的庞大配套产业是欧美游戏开发商技术实力突飞猛进的功臣。而日本游戏业却游离于欧美的配套产业之外。首先是欧美的游戏引擎大多为射击类和美式RPG而设计，对于日式RPG、日式画风的动作游戏并不适合。语言也是一大障碍，Square Enix《最后的神迹》开发团队曾经透露了他们使用虚幻引擎3开发游戏的艰辛。日本游戏开发者中能实现英文无障碍阅读的并不多，而欧美的游戏开发工具不仅使用纯英文界面，而且掌握这些工具的应用往往要啃下一整本厚厚的英文教程。日本的游戏开发行业就像一个刚刚结束长期闭关锁国状态的封建社会，需要慢慢吸收国外先进的技术成果，这个与国际融合的过程造成了如今日本游戏开发技术全面落后的状态。

在专业游戏引擎的普及应用方面，微软同样发挥了积极作用。微软不仅向第三方提供功能强大易用的官方游戏开发工具，而且联合众多中间件供应商向各大开发商推荐最适合X360的开发工具，并且在引擎供应商与游戏开发商之间穿针引线。早在2003年"虚幻引擎3"公布后不久，Epic Games就主动找到微软，在推销其新作《战争机器》的同时，顺带兜售"虚幻引擎3"，希望微软多推荐第三方使用该引擎开发X360游戏。之后微软果然将《战争机器》作为X360时代的《光环》大力宣传，该作作为"虚幻引擎3"的最佳演示软件，不仅吸引了玩家的关注，也激起了第三方使用"虚幻引擎3"的热情。微软在2005年3月就已宣布将"虚幻引擎3"作为X360的推荐引擎，它能被各大游戏厂商争相购买，成为次世代主机应用最广的游戏引擎，离不开微软的大力提拔。由于X360是首款上市的次世代主机，微软成为第三方步入次世代的启蒙者。目前欧美第三方几乎已完全摸透了X360的性能，美式游戏也达到了这一代主机的巅峰状态。2010年后，那些创造了美式游戏盛世的实力级游戏开发商们将为世人献上他们最为成熟的作品，美式游戏的全球影响力将继续扩大。

Rockstar 沙箱式游戏征服世界

许多年前Rockstar拿着他们的新作项目找到微软，提出与其合作的意向，只要微软提供资金支持，它就可以将最新作《横行霸道III》作为Xbox的独占游戏。然而，负责游戏审核的微软下属非正式部门"星法院"却以内容太血腥暴力为由将这款游戏枪毙了。这起事件成为之后多年微软游戏部门高管们每每念及都不免捶胸顿足的憾事。"《横行霸道》系列"转战PS2后，成为21世纪初最畅销的游戏系列，对美式游戏的中兴起到了关键作用。微软后期痛改前非，说服Rockstar实现了《GTA》的跨平台，但PS2仍然有限期独占优势，Xbox版的几个《GTA》移植游戏也有两三百万的销量，但此时Xbox大势已去。

微软开始为X360准备游戏阵容时，Rockstar成为其重点拉拢的对象。Rockstar与索尼常年的亲密合作关系当然不是能轻易破坏的，不过在微软5000万美元的诱惑下，Rockstar最终还是拜倒在自由女神裙下，为X360版《GTAIV》提供了独占资料片。《GTAIV》目前累计销量1500万套，其中X360版销量约800万套。《GTA》也间接推动了其他厂商在X360上大力发展沙箱式游戏。过去Rockstar总是在PS2上限期独占《GTA》新作，其他第三方认为在Xbox系主机上开发沙箱式游戏就不会受到《GTA》的排挤效应，为那些眼睁睁看着PS2版《GTA》干嘴

馋的玩家提供第二选择。所以多家游戏公司在Xbox上推出了与PS2版同步发售的沙箱式游戏，包括《真实犯罪 洛城街头》(Xbox版销量130多万)、《教父》(Xbox、X360版累计突破百万)等。而THQ趁着《GTAIV》开发周期漫长，在X360上率先推出首款沙箱式犯罪大作《黑道圣徒》，销量成功突破200万套。续作虽然改为跨平台，但X360版销量同样逼近200万。

Rockstar提出的沙箱式游戏概念已经成为游戏开发领域的主要课题之一。它不仅创造了被直接称呼为"GTA式游戏"的重要游戏流派，而且游戏中提出的"虚拟世界"、"自由探索"等概念也成为新世纪、新游戏面貌的一个重要标志。世嘉的《莎木》早就提出这种游戏构想，但是该理念的推广普及重任最终落到了苏格兰游戏开发商Rockstar的身上。GTA式游戏与现代美式RPG在自由探索的游戏概念上实现汇流，创造了一场将游戏进化为虚拟世界的启蒙运动，也推动游戏开发规模化的高度升级。《GTAIV》是历史上首款开发成本超过1亿美元的游戏，它打破了所有电影的首周票房记录，使游戏成为整个娱乐产业关注的焦点。

《GTA》现象的创造者豪瑟兄弟说："我们每制作一个游戏，首先想到的是建造一座城市，然后再往里面放入人物。"Rockstar的每一个游戏都是一个个性鲜明的虚拟世界，在构筑了虚拟世界之后，他们会用长达1000页的剧本充实这个虚拟世界——这是普通电影剧本长度的10倍。因为电影只能给你两个小时的娱乐，而在虚拟世界里，你可以花上无穷无尽的时间。用有趣的故事填满这个世界的每一个角落，才能使之成为与现实一样精彩的虚拟世界——也许这就是《莎木》惨败而《GTA》征服世界的原因。


■《GTAIV》建造了游戏历史上最真实的虚拟世界。

荒野大救赎 Red Dead Redemption

预定发售日：2010年5月18日

2004年Rockstar圣地亚哥工作室推出了一款西部题材的《荒野大镖客》，销量超过150万套。该作是Rockstar从Capcom手中买来的一个被中途放弃的游戏项目，交给圣地亚哥的一群真正美国西部人开发。游戏中的角色塑造得有血有肉，颇有名导克林特·伊斯伍德的风范，老式西部片的画面处理效果与浓郁西部风情的音乐将玩家带回了那个无法无天的年代。这种文化底蕴是远在日本的Capcom永远无法模仿的。

2005年Rockstar在索尼的一个内部会议中播放了《荒野大镖客》续作的预告片，消息传出，几乎所有人都以为这就是Rockstar提到的PS3独占游戏，但事后证明本作X360版将同步发售。《荒野大救赎》同样使用了《GTAIV》的RAGE和Euphoria动作引擎，比起偏重动作成分的前作，本作更接近于《GTAIV》的沙箱式游戏特点。

作为一款开发历时5年多的游戏，本作的场景规模应该不会令人失望，涵盖了三座城市，分别为：虚构的"新奥斯汀"、"新伊丽莎白"和墨西哥边境城市Nuevo Paraiso。广阔的西部荒野等待着你的策马奔腾。

RED DEAD REDEMPTION

■**游戏创新** 与前作相比，本作才可以说是真正的西部荒野版《GTA》。马在其中的作用就相当于《GTA》中的汽车，不仅是一种交通工具，而且也有偷马、劫马的概念，就像《GTA》中的偷车一样。Rockstar用Euphoria引擎实现了逼真的马的动作。在西部荒野中也会发生很多随机事件，比如土匪抢劫、处决囚犯、动物袭击等。

黑色洛城 L.A. Noire

预定发售日：2010年9月

早在2004年2月，《大逃亡》的开发商Team Bondi宣布其正在SCEA的全资赞助下开发一款由索尼独占的PS2新作。后来这款游戏由Rockstar获得了发行权。2007年Rockstar宣布这款名为《黑色洛城》的游戏将会是PS3独占，预定2008财年内发售。但是由于在此过程中的平台更换，游戏开发预算大大提高，项目规模也扩大了许多，索尼方面又自顾不暇，无法再向该作提供资金。《黑色洛城》改为Rockstar自己提供开发资金后，自然没有再给PS3独占的义务，所以在2010年初《黑色洛城》重见天日时，宣布改为跨平台游戏。本作号称规模将超越《GTAIV》。熟悉内情的澳大利亚游戏开发者协会成员Tom Crago声称本作可能是游戏历史上开发成本最高的游戏。

本作可以说是1940年代版的《GTA》，开发团队搜集了18万张当时拍摄的照片资料，试图将当时的洛杉矶彻底还原。本作还邀请了300多名演员参与配音和动作捕捉，这在游戏历史上是前所未有的规模。此外在本作中无论主线还是随机发生的案件，90%都是根据真实案件改编，剧本总长度达到了2000多页。



■**游戏创新** 《黑色洛城》中虽然可以让玩家在洛杉矶街头自由行动，但游戏方式与《GTA》完全不同，这是一款围绕调查犯罪案件的游戏，收集罪证、审问犯人才是他的主要游戏内容。本作的开发周期超过6年，在如此漫长的时间里，Team Bondi研发了一套强大的人物表情处理技术，这是他们对本作最引以为傲的地方。在现实的办案过程中，调查与审问疑犯时，察言观色至关重要，疑犯的一个细微表情与动作都可能暴露其做贼心虚的心态。例如眼角余光时不时地瞟向某处，很可能表明该处隐藏了什么秘密。本作最大的创新就是使其中形形色色的人物就像有血有肉的演员一样，有着真实的表情与动作，以至于你能够从他们的眼神看出其内心的惶恐不安。通过观察表情发现疑点，采取合适的审问技巧获得证据，这才是一名优秀的警探。游戏与影视作品相比最大的不足之处就在于3D的虚拟人物无法像真人演员一样为角色赋予灵魂，而本作的目标就是让游戏角色拥有灵魂，如果能够实现，那将成为游戏历史上的一个里程碑。

马克斯·佩恩3 Max Payne 3

预定发售日：2010年第4季度

芬兰游戏开发商Remedy Entertainment改做《心灵杀手》，而它的代表作《马克斯·佩恩》由Rockstar买走了发行权，并交给曾制作了《校园坏小子》的Rockstar温哥华工作室开发。Remedy创造的《马克斯·佩恩》在动作游戏历史上有着重要的地位，他率先模仿电影《黑客帝国》，在游戏中实现了被称为"子弹时间"的慢动作系统，这种动作处理方式后来在动作射击类游戏中几乎泛滥成灾，很多日式动作游戏也都在模仿。双枪战斗、对暴力美学的崇拜都可以看到吴宇森电影作品的影子，将暴力美学完美融入到游戏系统中，同时实现了趣味性与观赏性，可以说是动作射击游戏的重大突破，改变了人们对于美式动作游戏演出效果不佳、动作呆板生硬的印象。到2008年春，该系列累计销量已经超过700万套。

由Rockstar接手的系列第三作中，马克斯·佩恩从英俊的帅小伙变成大腹便便的胡子大叔，游戏系统中也加入了Rockstar游戏常见的自由探索要素。Rockstar在制作虚拟城市方面的精益求精也在本作中表现得淋漓尽致，用RAGE引擎创造出来的圣保罗市将忠实再现当地风貌，甚至游戏中街头行走的路人们也是请当地居民将形象扫描到电脑中制作而成。

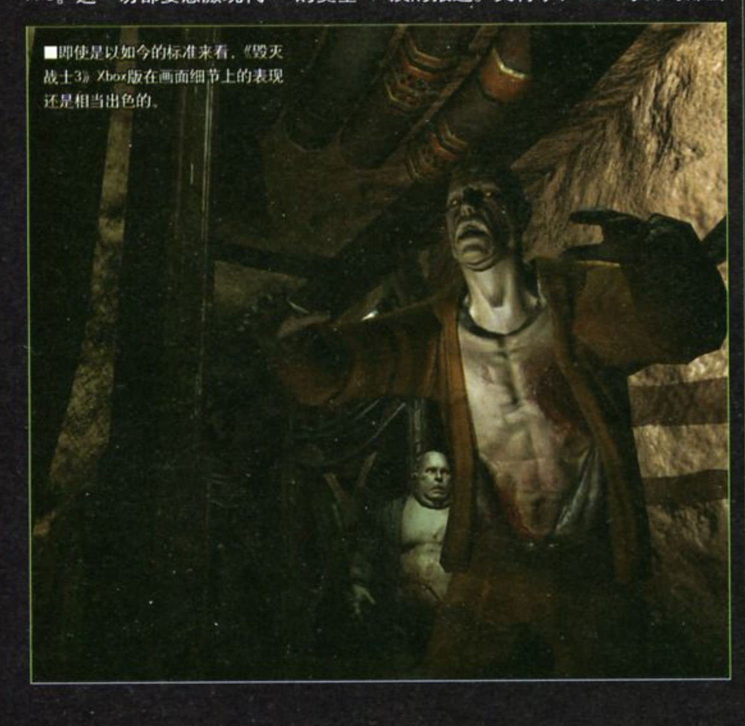


■**游戏创新** 子弹时间是"《马克斯·佩恩》系列"的精髓，本作的目的是重新定义这种已经没有多少新意的游戏系统。Rockstar的Euphoria将会使慢动作表现得更酷、更自然，全新的"场景子弹时间"是一次大胆的尝试，将原本仅用于射击的慢动作推而广之，应用于更多样的动作乃至剧情场面。根据游戏过程中玩家的处境实时触发子弹时间，并配合电影般的镜头角度，使整个游戏过程中充满戏剧化的演出张力，玩家也可以根据当前处境在子弹时间里做出更多样化的动作。

id Software FPS奠基者

毫无疑问，FPS是X360最重要的游戏类型，X360拥有数量最多的FPS铁杆玩家，有最强盛的FPS游戏阵容。而且FPS玩家大多是核心级玩家，游戏消费实力强，虽然每年X360上推出的FPS游戏数量多得令人眼花缭乱，但仍然没有出现FPS的饱和迹象，无论是平均销量还是整体评价，FPS都是X360的头号游戏类型，而且FPS的势力仍在逐年扩大。2009年最畅销的10款X360游戏中，有5款是FPS。这一切都要感激现代FPS的奠基者id Software。

id Software与微软之间颇有渊源。早在1993年1月1日，id Software自豪地发布了一份新闻稿，预测"《毁灭战士》将成为全球商业效率下降的头号原因"，理由是1000多万台电脑安装了《毁灭战士》，办公室里的上班族们会忙着玩游戏而忘了工作。不久，在美国IT业里确实出现了因员工沉迷《毁灭战士》导致公司效率降低，并占用大量带宽导致公司内部网络瘫痪的报道。英特尔、Lotus等公司都出台了禁止员工上班时间玩《毁灭战士》的明文规定，微软也是其中之一。到了1995年末，由于《毁灭战士》的装机量比Windows95还高，比尔·盖茨曾考虑收购id Software，使其开发Windows95版《毁灭战士》，以提高该操作系统的销量。为了推销Windows95，比尔·盖茨甚至让他的下属制作了一段宣传视频，在该视频里，盖茨本人以游戏化的形象出现在《毁灭战士》中持枪射杀丧尸。


■即使是以如今的标准来看，《毁灭战士3》Xbox版在画面细节上的表现还是相当出色的。

《毁灭战士》的出现为PC游戏的存在价值提供了新的证据，用鼠标移动准星射杀敌人的便利与精确性是家用机手柄永远无法比拟的。微软希望通过DirectX使基于Windows操作系统的PC游戏能与家用机抗衡，所以引导众游戏厂商开发了大量FPS游戏。微软进入家用机市场后，虽然有自己的Bungie，但是依旧对id念念不忘。当微软得知id正在开发《毁灭战士3》时，很快就专程登门拜访，希望id能够将业界高度关注、被公认为新一代显卡杀手的《毁灭战士3》搬到Xbox上，以显示Xbox远超PS2的硬件性能。

《毁灭战士3》发售时轰动一时，游戏画面远远超过了同期的家用机游戏，id Software创始人约翰·卡马克也放话说"DOOM3引擎5年内无人能超越"。可是由于卡马克本人一向对家用机缺乏热情，虽然微软开出丰厚条件，id答应推出Xbox版《毁灭战士3》，却没有亲自负责移植，而是交给了Vicarious Vision工作室。Xbox版《毁灭战士3》移植度很高，媒体评价甚至高于PC版，游戏销量也达到了130多万套。可惜的是该作发售时已经是2005年，微软已经决定放弃Xbox，而且Epic Games等引擎厂商后来居上，在X360发售之前已经抢占了次世代主机的引擎市场，id失去了在家用机上的发展契机。作为id精神与技术领袖的卡马克一直醉心于研究火箭技术，使得id的新一代引擎id Tech5研发进度落后，DOOM3引擎又显得老迈，id在引擎市场上的地位大不如前。id没有在PC游戏转战家用机的大潮中抓住机会，以至于陷入困境，最终被ZeniMax Media收购。现在id正痛定思痛，将家用机作为Tech5引擎技术的主要应用对象。

约翰·卡马克对X360的开发环境非常满意，曾经表示X360的游戏开发环境不仅远胜PS3，甚至比开发PC游戏还要方便。惟一的缺陷是DVD的光碟容量不足。Tech5引擎可以克服家用机普遍存在的内存瓶颈，大量使用高精度贴图制作出逼真的游戏画面，而这样会使得游戏容量过大。卡马克希望微软的下一代主机使用大容量光碟。与DOOM3引擎一样，Tech5也是一个跨代引擎，不同之处在于，这次是为家用机的环境而优化。id希望这次他们能抢占次世代主机的技术先机，制定未来的引擎技术标准。



■游戏创新 本作最大的意义在于其技术层面，游戏中使用的高清贴图数量多到令人难以置信。卡马克曾表示，《狂暴》的未压缩软件版容量达到了1TB(1000GB)。通过Tech5超强的压缩技术，id的目标是使X360版控制在两张DVD之内。因为游戏中有很多可自由探索的开放地区，因此无法划分为太多张光碟。

狂暴 | Rage

预定发售时间：2010年内

《狂暴》是首款使用id Tech5引擎开发的游戏，于2007年8月2日的QuakeCon展会中首次公开。游戏发生在一个末日世界中，有点类似于电影《疯狂的麦克斯2》(Mad Max 2)。《狂暴》有异于id以往的作品，是一款将FPS与战车游戏结合的作品。id特别强调，《狂暴》是一款为家用机开发的游戏。过去id开发的游戏都是以鼠标键盘的操作方式为前提，而在本作开发过程中蒂姆·威利斯经常手拿钢尺在办公室里巡逻，只要看到有人用鼠标键盘来操作开发中的《狂暴》，就会遭到他的责罚。对各种家用机名作的学习表现在很多方面，例如瞄准系统、潜入、动作冒险等都更有家用机游戏的色彩。

过去id Software的作品大多是发生在狭窄的室内场所，而这次则是恰好相反，广阔的荒野是玩家的冒险舞台。玩家可以驾驶各种战车在荒野中探索，也可以参加战车大战，赢得金钱后升级自己的战车。此外id也与时俱进地改变了自己的FPS游戏传统，加入了HP自动恢复等系统。id表示《狂暴》可能不会有续作，但本作建造的世界观可能会成为今后id其他作品的背景，就像《星球大战》一样，id创造的是一个将在众多作品中被不断发展扩张的世界。

毁灭战士4 | Doom 4

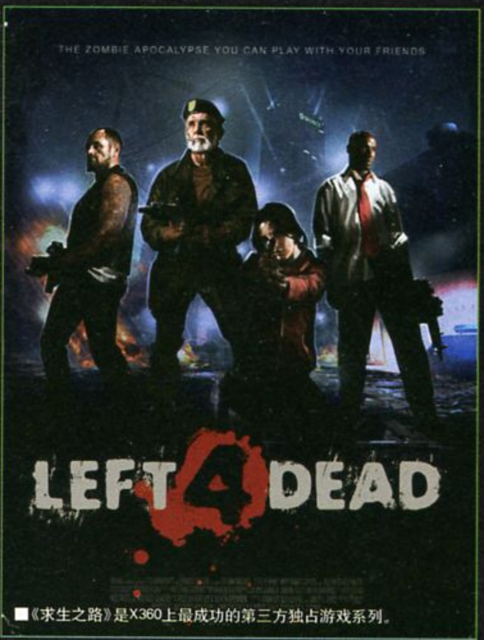
预定发售时间：未知

2007年8月，业界传闻即将公布的《毁灭战士4》其实竟是《狂暴》，但同样使用Tech5引擎的《毁灭战士4》确实在开发中，并于2008年5月得到确认。id首席执行官Todd Hollenshead于2009年4月确认，《毁灭战士4》已开发多年，负责开发的团队中"大多为新人"，而且id仍在为该作招聘新开发人员。本作并非《毁灭战士3》的续作，也不是系列的重生，将会是一个独特的作品。不论《毁灭战士4》将会展现怎样的变化，有一点是肯定的：它的画面必定会走在业界最前沿。《毁灭战士3》发售时，画面无人能及；《毁灭战士4》也将再现辉煌，卡马克说："《毁灭战士4》的画面精细程度将会是《狂暴》的3倍！"这一方面是因为技术在不断改良，另一方面是因为《狂暴》的画面是60帧，而《毁灭战士4》则是锁定30帧，当然高配置PC版仍然是60帧，不过X360版将会在最大限度保证画面流畅度的情况下，以每秒30帧的画面实现最高的视觉效果。

Valve | 系出同门的微软爱将

如今仍然固守独占策略的独立游戏开发商屈指可数，即使是长期只为索尼开发游戏的Insomniac工作室，最近也宣布将开发跨平台游戏。然而在微软的阵营中，仍然有一家坚持只为X360开发游戏的业界名门，它就是《半条命》的开发商Valve Software。该公司创始人Gabe Newell是坚定的反索份子。早在2007年，Newell曾公开发言表示"为PS3开发游戏是浪费所有人的时间"，他认为PS3"是一场灾难"，他说："虽然如今为时已晚，但他们(索尼)仍然应该将其取消，然后重新开发。然后对大家说'这是一场可怕的灾难，我们很抱歉，我们会停止销售，停止尝试，然后说服大家不要再为它开发游戏。"Newell的这番发言可以说是有史以来第三方独立游戏开发商中对PS3最猛烈的抨击，这给他惹来了不少麻烦，也相当于是断绝了与索尼合作的可能。尽管如此，Valve相信X360的用户已经足够，专为X360开发游戏同样可以获得令人满意的利润。事实也证明了Valve的正确选择。X360独占家用机版的《求生之路》销量达300万套，续作两周内就销售了200万套，截至2010年2月，《求生之路2》总计销量达290万套，突破前作销量毫无悬念。《求生之路》已经成为X360上销量最高的第三方独占游戏系列。

Valve之所以对X360忠心耿耿，是因其与微软系出同门。Valve的创始人Mike Harrington和Gabe Newell曾是微软的软件工程师，参与开发了Windows NT，而且作为初期员工的他们拥有微软的股票，他们用这笔巨大的财富创办了Valve。Gabe Newell向id购买了雷神之锤引擎的使用权，招募了一群技术天才对该引擎进行改造，以此为基础开发出《半条命》。这是FPS历史上的又一个里程碑，曾被50多家游戏媒体评为年度最佳游戏，《PC Gamer》将其评为"史上最佳游戏"，它的游戏销量达到了800多万套。《半条命》在游戏设计上的主要革命之处在于剧情的处理方式，游戏中由始至终都是以第一人称视点进行，所有电影般的戏剧性事件都是在玩家操控的同时于周围发生，没有硬生生插入的过场动画。而且Valve的巧妙设计使得即时发生的剧情同样具有强烈的观赏性，这种完整的游戏体验大大提高了真实性与玩家的投入度，被认为是"游戏叙事方式的革命"。《半条命》的叙事方式对业界影响深远。在此之前，以日系游戏为代表的各类剧情向作品中，总是穿插大量CG动画。在《最终幻想VII》之后，CG动画之风达到鼎盛。CG动画可以提高游戏的观赏性，但是动画与实际游戏画面之间相差太悬殊，造成了所谓的"割裂感"，破坏了整个游戏体验的一致性与流畅感觉。欧美游戏中虽然CG动画不多，但是通常在剧情部分也是玩家无法操控的，不少比较急性子的欧美玩家认为这破坏了游戏的节奏。而《半条命》的叙事方式"将一切交到玩家手中"，既确保了游戏节奏，又不牺牲故事性，使得各层次的玩家都感到满意。这种叙事方式为欧美无数游戏开发者提供了灵感，几乎成为后来FPS游戏



■《求生之路》是X360上最成功的第三方独占游戏系列。

的剧情处理标准，"剧情实时发生"的新思潮也广泛深入到其他游戏类型，"让玩家每时每刻都在操纵游戏"成为很多美式游戏的共同特征。

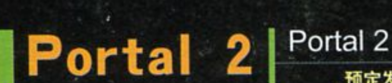
2004年末发售的《半条命2》将实时剧情理念进一步强化改善，又一次引发关于游戏叙事方式的革命。"《半条命》系列"的累计销量由此一举突破2000万套。此外，Valve也借助《半条命2》之威，将其Source引擎用于授权，成为游戏引擎市场的一支重要力量。Valve同时也是FPS网战之风的主要推动者。加拿大MOD高手Minh Le用《半条命》开发出来的MOD游戏《反恐精英》创造了有史以来最火爆的FPS网战现象，每个月都有2000多万名玩家花24亿分钟玩《反恐精英》，这比《老友记》的全球观众总观赏时间还长。Newell认为这是游戏文化正在超越电视文化的表现。

□《半条命》带来了游戏叙事方式的革命。

与《毁灭战士3》一样，《半条命2》也推出了素质出色的Xbox移植版，但由于其发售时X360都已经上市，因而销量只有60多万套。不过与id相比，Valve对家用机进行了更周全的部署。在更早之前，Valve委托Turtle Rock工作室开发了Xbox版《反恐精英》，该作于2003年3月发售后大获好评，销量超过100万套。Turtle Rock从此成为Valve在家用机市场上的一颗重要棋子，二者之间存在千丝万缕的资本关系。当Valve得知微软在开发次世代主机时，很早就找上门提出了自己的新作方案。当时微软在准备重点支持的第三方独占游戏中二选一，原本微软较为倾向于与之有同门之谊的Valve，但由于该作并非Valve自家开发，因而微软最终选择了Epic的《战争机器》。Valve带着该项目找到了EA，双方签署了合作发行协议，同意共同出资1000万美元作为宣传预算，将其共同打造为继《半条命》之后Valve最重要的品牌。Turtle Rock不负所托，使用Source引擎开发出销量与评价俱佳的《求生之路》，小岛秀夫也表示对本作着迷得无法自拔，可见其国际影响力之大。由于Turtle Rock的出色表现，Valve于2008年1月将其收购。虽然《求生之路》的销量不及"《半条命》系列"，但它的开发周期短，一年出一作，比起5年都做不了一个新作的《半条命》更具经济效益，目前是Valve的主要经济来源。

值得注意的是，自从2007年10月发售了《半条命2 橙盒版》之后，Valve一直靠《求生之路》维持生计，自身并未推出任何新作。有传闻称，除了最近公开的《Portal 2》之外，Valve已经用这段充裕的开发时间将《半条命2 第三章》进化为相当于《半条命3》的真正续作。可能Valve也同时在开发新的游戏引擎，毕竟与市面上的最新引擎相比，Source已经显得十分落后，作为业界技术先锋的Valve应该不会停滞不前。

TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOX



Portal 2 | Portal 2

预定发售时间：2010年第四季度

在X360游戏的历史评分排名中，《半条命2 橙盒版》以96.26的得分名列第一，在所有机种的历史总排名中位列第7。《半条命2 橙盒版》的X360版销量为106万套，在X360游戏中不算太高。这款游戏中的主体原本是《半条命2 第二章》，但业界评价如此之高的真正原因却是其中附带的实验性作品《Portal》，它获得了70多项业界大奖，包括30多项"年度最佳游戏奖"。由于《Portal》获得超高评价，Valve决定将《Portal2》作为独立的游戏推出，Gabe Newell说："《Portal2》是我们做过的最棒的游戏。"

《Portal2》的家用机版将会是X360独占，理由是前作虽然通过EA发行了PS3版，但PS3版的销量只有X360的五分之一，因此Valve认为没有必要为PS3版浪费时间。既然这次是完整的游戏，当然会有丰富的剧情和足够长的游戏流程，本作还会有全新的游戏方式与多人合作模式。为了本作的双人合作模式，Valve创作了两名新主人公。



■游戏创新 《Portal》的主要游戏方式是用"通道枪"在任意物体表面打开一个时空通道，然后瞄准想要抵达的另外一处再打开一个出口，这样从一个位置的入口进入，就会从另一个位置的出口出来。这种基本概念配合真实的物理法则，产生了无穷无尽的变化与策略性。《Portal2》的独特之处在于加入"涂料"系统，用于影响物体表面的物理特性。例如涂上某种橙色颜料，就会让玩家健步如飞。玩家可以通过"通道"将涂料传送至目标地点，获得所需的物理效果才能抵达某处。通过涂料还可以让用途各不相同的特殊方块改变物理特效，用于环境解谜。双人模式的加入将会带来更为奇妙的游戏性，需要玩家之间极其紧密的配合与规划能力。总之，这将会是一个绝对考验脑力的游戏，只有真正的超一流游戏设计师才能保证其游戏平衡性。

Epic Games | 次世代的动力引擎



在以技术取胜的独立游戏开发商中，Epic Games可能是这一轮主机大战里最大的赢家。不管微软与索尼谁将获得天下，Epic Games已经占领了引擎市场的天下。"虚幻引擎3"是次世代主机上应用最广的游戏引擎，没有人知道Epic Games究竟从"虚幻引擎3"的授权中赚了多少钱，可以肯定的是，这笔钱肯定远高于Epic开发《战争机器》获得的收入分成。"虚幻引擎3"采用多种授权方式，有的是一次性支付100多万美元的授权费，有的是"授权费+利润提成"的方式，Epic通常从开发商获得的利润里抽走25%。至少有数百款游戏使用了"虚幻引擎3"，而且每年使用虚幻引擎3开发的游戏都在增加，Epic从中获得的授权收入至少有数亿美元。为了继续保持Epic在引擎市场上的领先地位，早在2003年"虚幻引擎3"刚公布时，Epic已经在研发"虚幻引擎4"，面向次次世代主机，不过在2008年之前，一直是Epic创始人蒂姆·斯威尼(Tim Sweeney)在单枪匹马地进行该引擎核心技术的开发。由于微软与索尼都有意将主机生命周期延长到10年，所以"虚幻引擎4"的进度也在推后，预计到2012年可投入使用。

与被尊为"3D之神"的约翰·卡马克相比，同样堪称3D游戏教父的蒂姆·斯威尼显得低调许多。十几年前《虚幻》的发行权差点就卖给了微软，那时比尔·盖茨知道Epic有很酷的3D游戏技术，于是安排了一次会面。斯威尼到微软的雷蒙德总部向盖茨面对面地进行了《虚幻》的演示，那一次经历让斯威尼激动不已，他说："向比尔·盖茨展示《虚幻》是一次非常酷的经历。它再次证明了，如果你多年来一直努力工作，并且为了在你的领域做到最好而奋斗，就总有一天会迎来伟大的机会出人头地！"可惜《虚幻》的发行权被GT Interactive公司抢先买去，之后该作以其强大的技术表现成为FPS领地的又一个重量级品牌，Epic与id和Valve形成了FPS的"铁三角"，而虚幻引擎也从此成为id Software的主要竞争对手。

Xbox公布后，Epic与id和Valve一样积极加盟，Epic对Xbox的反应更为迅速，早在2000年就签约成为Xbox的游戏开发商。接着由其兄弟公司Digital Extremes针对Xbox的手柄操作特点开发了《虚幻锦标赛》(Unreal Championship)，于2002年11月发售，取得了68万套的销售成绩。可惜之后推出的《虚幻II 觉醒》、《虚幻锦标赛2》等游戏都只卖了20多万套，不过这时Epic关心的已经不是Xbox，而是X360。Epic希望它正在开发的"虚幻引擎3"能够在次世代主机上提高引擎市场的占有率，为此，除了向各开发商卖力推销其引擎外，更重要的是努力取得硬件商的支持，只要获得硬件商的宣传推广，就可以吸引其他开发商购买"虚幻引擎3"。Epic的做法是向索尼与微软分别提供一款使用"虚幻引擎3"开发的独占大作，将其作为展示引擎实力的标志性游戏。2003年Epic又一次派人到微软总部进行新作演示，这次派出的代表是CliffyB。和斯威尼一样，在演示的前一天，CliffyB非常紧张，连做了60多下俯卧撑舒缓压力。这次会面非常顺利，微软决定为这款名为《战争机器》的新作提供开发资金。

《战争机器》是一款影响了X360硬件规格的关键作品。蒂姆·斯威尼为了说服微软提高内存容量，制作了256MB内存与512MB内存版的《战争机器》截图，强烈的画面质量反差促使微软决定采用512MB内存。据估算，在X360的整个生命周期里，这次的硬件规格提升会使微软多耗费9亿美元的成本。所以微软戏称《战争机器》是一款花费了10亿美元的游戏。这是一个值得所有玩家与游戏开发商鼓掌叫好的决定，正是因为内存容量翻倍，才有了如今X360大作的视觉效果。

2005年5月，Epic Games在E3展期间同时公布了PS3独占的《虚幻竞技场3》和X360独占的《战争机器》，前者由于谁都不知道究竟是播片还是即时演算，而且多数人的目光都聚焦于《杀戮地带2》，因而Epic原本抱更高期望的《虚幻竞技场3》没有获得足够高的关注度。而《战争机器》在首批公布的X360游戏中画面明显比其他游戏强出一大截，因而成为了人们关注的焦点。微软因而签约买走了"《战争机器》系列"的独占权，并且决定由其投入巨资发行。之后又由于《光环3》进度落后，《战争机器》挑起大梁，成为用于狙击PS3首发的战略性大作。《战争机器》的发售是X360游戏从初期的摸索状态进入成熟阶段的标志，首次让人们真正看到了X360游戏的风采。而《虚幻竞技场3》因为晚了一年发售，失去了明显的画面优势，而且索尼对其重视不足，并未取得发行权以重金宣传，所以它在无声无息中上市，最终销量只有《战争机器》的十分之一。索尼白白错过了一支潜力股，而独具慧眼的微软不仅为自己增添了一个500万级的巨作系列，而且证明了X360的机能优势。与2006年末同期的PS3游戏相比，《战争机器》的画面质量领先得太多。它制造的关注效应也诱惑着开发商纷纷致电Epic商讨"虚幻引擎3"的授权事宜，Epic还不断强调《战争机器》开发成本只要1000万美元的事实，以此强调"虚幻引擎3"的经济性。此外，由于微软与Epic的共同努力，使得"虚幻引擎3"在X360上无论是易用性还是成品质量都更加优秀，以至于多年来数百款用该引擎开发的跨平台游戏几乎都是X360版明显领先。Square Enix的《最后的神迹》甚至因为PS3版"虚幻引擎3"使用难度高而放弃了PS3版的开发计划，即使过了与微软的独占合同期限也没有继续推出PS3移植版的打算。"虚幻引擎3"是次世代的动力引擎，而它制造出来的动力显然大部分提供给了X360。


■Xbox版《虚幻竞技场2》中的女角色给人留下深刻印象。


■GDC上演示的"虚幻引擎3"最新版本强调了丛林场景。

■游戏创新 Epic Games通过《战争机器2》展示了"虚幻引擎3"新版本增添的不少新特性，例如更自然的动态光影效果、更多的同屏人数、更出色的水体物理效果等。《战争机器3》也是基于再次改良的"虚幻引擎3"最新版，这次的主要改进之处是强化了花草树木的视觉效果，Epic在GDC2010期间展示了比《孤岛危机》还要逼真的草木场景效果，这可能是为了迎战来势汹汹的CryEngine3。由此也可以想像《战争机器3》中可能不会像过去那样完全以灰暗色调为主，可能会有不少丛林场景。

战争机器3 Gears Of War 3

预定发售时间：2011年4月

《战争机器2》的开发周期是2年，按理《战争机器3》应该会在今年秋季发售。但是Epic Games并没有像2008年那样在今年的游戏开发者大会中公开《战争机器3》，而是讲解了"虚幻引擎3"最新版的一些新特性。据英国《EDGE》杂志报道，《战争机器3》将于2011年4月发售，据称该作的首支预告片很快就会公布，在E3展期间它会成为微软重点宣传的游戏。为何延期到明年发售？《EDGE》的业内线报称，微软今年末希望大家把钱都花到Natal身上，不希望有太多大作抢风头，况且9月份还有《光环 致远星》，微软的年末游戏阵容足以满足核心玩家的需求，实在没必要让自家的两个射击类大作火星撞地球。而选择4月份发售而不是通常的3月底之前，是因为2011年第一季度EA会推出一款Epic Games旗下波兰People Can Fly工作室的射击游戏新作，Epic当然也不希望《战争机器3》对该作造成排挤效应。此外，微软的财务结算截止时间是6月底，在4月份发售并不会影响微软的财年计划。



Infinity Ward｜次世代FPS天王

最近爆发的"辞退事件"使Infinity Ward再次成为业界焦点，让玩家看到了商业世界里的丑陋现实。不管官司的最终结果如何，这起事件必然会给"《使命召唤》系列"的未来蒙上阴影。正如EA首席运营官John Schappert所说："他们忙着花时间与律师打交道而不是用来开发游戏，这真是莫大的损失。"游戏产业已经有很多类似的案例，就拿曾轰动一时的板垣伴信事件来说，由于板垣伴信与Tecmo之间在《死或生4》奖金方面的官司，导致Tecmo几乎破产，而且也成为《死或生》4年来没游戏续作的主要原因。IW的总裁与CEO同时离去之后，虽然其他多数员工不像Team Ninja那样集体跳槽，但转为AB的行政人员管辖后，IW的前进方向难免会发生变化，也许会在AB的影响下染上更浓的铜臭味。而按照以往的经验，大型发行商底下完全以利润至上的原则运营的工作室很难产生真正的杰作，只有暴雪、Rockstar、BioWare等几乎完全不受母公司约束的工作室才能创造出顶尖大作。过去7年来，就是因为IW的独立性才铸就了《使命召唤》的辉煌。

2002年，《荣誉勋章 联合突袭》团队22人为了追求自由脱离了2015工作室，成立了Infinity Ward，他们用17个月的时间开发了《使命召唤》，用更接近于好莱坞大片的火爆战争开启了二战游戏的新时代。Activision虽然收购了IW，但对其提供了足够的自由度。从《荣誉勋章 联合突袭》到《使命召唤》，IW擅长的是开发PC游戏，《使命召唤2》自然也是以PC为目标。该作开发了3个多月后，微软找上门提议IW为X360的首发开发一款FPS。那时IW的名气远不如FPS铁三角，微软将X360首发FPS大作的重任交给IW，是因为已进入开发阶段末期的《毁灭战士3》、《半条命2》等游戏都已公布多年，属于Xbox时代的产物，这些开发商的次世代大作恐怕还要多等数年，而IW的《使命召唤2》按照2年的标准开发周期计算，刚好可以赶在X360发售时做完。Activision希望通过《使命召唤2》占据次世代先机，对该作的开发预算提高到1450万美元。在E3 2005期间《使命召唤2》提供了试玩，每年都参加E3展的斯皮尔伯格也过来凑热闹，夸奖该作已经可以与他的《拯救大兵瑞恩》媲美。E3展之后，《使命召唤2》成为最受期待的X360首发游戏，Activision决定为其投入1500多万美元的广告费，游戏的总预算达到了3000万美元。此外微软也把《使命召唤2》作为重点宣传的首发大作，因为只有它能证明X360能带来上一代主机不可能实现的游戏体验。在高密度的宣传下，《使命召唤2》俨然成为X360的必备游戏。在初期的X360购买者中，85%的玩家同步购入了《使命召唤2》。

《使命召唤2》不仅是首款销量突破百万的X360游戏，它为那些一直专注于开发PC游戏的开发商宣告了新时代的到来。虽然这些开发商过去已经将他们的PC游戏移植到Xbox，但Xbox版发售时间总是较晚，而且画面明显劣化。而X360带来了家用机游戏的高清时代，家用机游戏的画面解析度终于达到甚至超越了PC游戏，那些总是在追求最高画面质量的技术领袖型游戏工作室仍然在开发PC游戏，但X360版逐渐成为重点。《使命召唤2》与Xbox的《半条命2》、《毁灭战士3》等PC移植游戏的不同之处在于，它是X360与PC版同时期发售，X360版运行效果与高配置PC版相当，而且X360版销量远高于PC版。X360发售的第一天，就通过《使命召唤2》为众PC游戏名门树立了未来X360/PC跨平台游戏的榜样。同样是X360首发游戏、同样由Activision发行的《雷神之锤4》正好被用来作为反例：该作与《使命召唤2》一样，也是PC版比X360版早一个月发售，然而负责开发的Raven Software由于赶工而致使X360版帧数严重不足，还被GameSpot网站颁了一个"最佳幻灯片奖"，此外还存在读盘时间太长、网战模式故障等问题，结果PC版因为市场本身不景气销量不佳，而X360版因为质量不佳销量只有30万套，只有《使命召唤2》的八分之一。《雷神之锤4》的惨败是因为id与Raven仍然在用Xbox时代的思想应付家用机游戏，而《使命召唤2》的胜利证明在高清时代里，优先注重家用机版才会获得满意的销量。

《使命召唤2》之后，地位大大提高的Infinity Ward更加追求自由，他们在完全没有告知Activision的情况下私自将《使命召唤》新作题材从二战改为现代战争。当《使命召唤3》发售后，轮到《使命召唤4》将进入宣传阶段时，IW才将游戏样品交给Activision，首席执行官Bobby Kotick得知IW自作主张后勃然大怒，无奈米已成炊，只有保持现代战争的方案搏一搏。对游戏不感兴趣的Kotick哪能想到，玩家们早已厌倦了二战的古老武器。《使命召唤4 现代战争》超越了同年发售的《光环3》，出人意料地成为2007年的头号大作，销量达到了Kotick不敢想像的1400多万套，成为历史上最畅销的FPS游戏。《现代战争》在Xbox LIVE上的人气也力压《光环3》，类似于RPG的升级系统是FPS网战模式的一个重大创举，为玩家长期泡在网上鏖战《现代战争》提供了动力。《现代战争》的网战乐趣在玩家间口耳相传，也成为其保持长期热销的主要原因。《现代战争》发售后Xbox LIVE用户数量激增，玩家的活跃度也大大提高。其他开发商受到启发也纷纷模仿，《现代战争》式网战系统几乎成为FPS的标准。

《现代战争》之后，AB开始实施《使命召唤》的量产计划，此举激化了AB与IW之间的矛盾。AB希望从中获得最大利润，而IW担忧《COD》的牌子被做烂。关于销售收入分红的争吵加剧了二者的紧张关系，最后只能一拍两散，"《COD》系列"的未来陷入了迷茫。对玩家来说，《COD》的量产意味着可以更经常玩到新作，但是AB能否做好质量控制令人担忧。Treyarch用《使命召唤 战火世界》证明了自己的实力，但新成立的Sledgehammer工作室能否担当重任不得而知，还有方向未明的《COD》网游版、传闻中IW的科幻版《COD》……每次新尝试都意味着新的机遇与风险，但愿主力开发团队仍在的IW可以保住《COD》的辉煌。


■《使命召唤2》的战争场面达到了电影般的效果，让玩家体验到次世代游戏的魅力。

Bethesda Softworks | 家用机美式RPG霸者

由于PC单机游戏市场不景气，欧美的PC RPG开发商做到最后要么破产，要么转做网游，还有第三条出路就是转战家用机。在微软进入游戏机市场之前，家用机上几乎找不到值得关注的美式RPG。直到Xbox发售，微软联合以BioWare为代表的美式RPG顶级开发商，终于改变了家用机上欠缺高质量美式RPG的旧面貌，以《星球大战 旧共和国武士》为代表的几款大作使欧美RPG玩家对家用机逐渐改观——这一切要归功于美式RPG双雄：BioWare与Bethesda Softworks。

Xbox销量最高的3大RPG分别是：微软自己发行的《神鬼寓言》、BioWare开发的《星球大战 旧共和国武士》以及Bethesda的《上古卷轴III 晨风》，后者Xbox版销量184万套，与PC版基本相当。

Bethesda Softworks的历史比BioWare悠久得多。1985年Christopher Weaver于马里兰州Bethesda市创办了这家以所在地命名的游戏公司，后来搬到了同一个州的Rockville市。在成立后的12年时间里，Bethesda一直专注于电脑游戏，是一家集游戏开发与发行于一体的公司。Bethesda在游戏开发历史上有过多次重要突破：它开发了历史上第一款使用物理引擎的体育游戏《Gridiron!》，并且帮助EA开发了第一款《麦登NFL》游戏，它的游戏经常被认为是"最精确的体育模拟"。1993年后，Bethesda从体育游戏开发商摇身一变成为RPG开发商，那一年诞生的《上古卷轴 竞技场》(The Elder Scrolls: Arena)改变了Bethesda的命运。


■《上古卷轴III》Xbox版销量高达180多万套。

1997～1998年间是美式RPG的文艺复兴时期，《暗黑破坏神》、《博德之门》、《辐射》等新一代美式RPG名作带来了美式RPG的新热潮。Bethesda知道机不可失，决定集中力量开发一款真正的RPG大制作。为此，Bethesda将已经规划多时的《上古卷轴III》项目开发人员数量增加到三倍，其首批游戏画面特意选择在GeForce4公开期间发布，吸引了业界的广泛关注。《上古卷轴III》原计划于2001年末发售，但在2001年初，微软找到Bethesda，说服其同步推出该作的Xbox版。为了实现两个版本同时上市，《上古卷轴III》发售计划延迟了半年。这虽然是Bethesda的首款家用机大作，但与PC版相比，Xbox版除了画面解析度稍有不及，其他方面都毫不逊色，媒体综合评分达到89分。《上古卷轴III》在Xbox的游戏销量榜上保持了一年的TOP10，在此之前能持续热销这么久的Xbox游戏只有《光环》。

受Xbox版《上古卷轴III》大热销的刺激，该作发售后，《上古卷轴IV》项目立即启动，而且以当时规格尚未确定的X360为"基础平台"。这也是Bethesda首次以家用机版为基础开发的新作，而且当时微软还没有找上门寻求合作，可见Bethesda对X360的热情之高。在2004年10月，业界还没有任何关于X360的消息时，Bethesda已经迫不及待地公布了《上古卷轴IV 湮灭》。2005年E3展中，X360版随主机一同公布，作为当时完成度最高的X360游戏之一，它被IGN、GameSpot和GameSpy等多家最主要的游戏媒体评为E3 2005最佳RPG，不少评论家认为它才是"第一款真正的次世代游戏"。

《上古卷轴IV》向人们展现了次世代RPG的规模之宏大，可供玩家探索的场景面积达到了41平方公里，在这个巨大的世界里，每一寸地方都不失精致细腻。游戏中的每一个NPC都像是有自身作息生活的真人，而且也是系列首款全程配音的游戏。《上古卷轴IV》媒体综合评分超过94分，X360版两周内销售了170万套，最终达300万套。至今仍是X360历史上最畅销的RPG(销量350万套的《神鬼寓言II》有很大一部分是主机同捆赠送)，而另外一款同样以300万套销量与《上古卷轴IV》并列第一的游戏同样来自Bethesda。

Bethesda只用了117.5万美元就从破产的Interplay手中买走了《辐射3》的发行权，之后沉寂了数年，2004年7月将该项目重新启动。《辐射3》同样是以X360版为主力，PS3与PC版的媒体得分都只有91分，而X360版获得了93分。在该作总计470万套的销量中，PS3与PC版加起来也只有170万套。这进一步证明了美式RPG与FPS一样，多数玩家都是X360用户。

辐射 新维加斯 | Fallout: New Vegas

预定发售时间：2010年第四季度

在当年的几大美式RPG名门中，除了与Activision合并的暴雪外，如今只有Bethesda Softworks拥有游戏发行实力，而当年红极一时的某些名门也要投靠Bethesda——比如原黑岛工作室核心成员们成立的黑曜石工作室。由于Bethesda本身资源有限，因此将新作《辐射 新维加斯》交给了黑曜石开发。

本作发生在《辐射3》的3年后，不过二者在剧情上并无关联。本作在系统上有不少回归《辐射2》之处。



猎杀 恶魔熔炉 | Hunted: The Demon's Forge

预定发售时间：2010年第四季度



依靠《上古卷轴IV》和《辐射3》，"Bethesda"这个发行品牌已经在RPG玩家中树立了极高的声誉，Bethesda有意利用其品牌声誉扩大代理发行业务。

这款刚公布的新作由inXile Entertainment开发，这家公司玩家可能会觉得比较陌生，但它的背景绝不简单。它是由Brian Fargo创办于2002年的一家工作室，而Fargo正是当年著名美式RPG发行商Interplay的创始人，也就是Bethesda死敌BioWare曾经的发行商。

这是一款第三人称视点的迷宫探索型动作RPG，游戏结构与技能升级等方面模仿了《暗黑破坏神》。虽然题材有些古老，它同时却也结合了《战争机器》、《战地双雄》等现代动作射击游戏的特点，强调双人合作与掩体的应用。

Bizarre Creations 赛车游戏革命家

据英国《Develop》杂志调查，位于英国利物浦的Bizarre Creations是英国游戏开发者们最想进的游戏公司之一。这家规模不大的公司有一座占地1800平方米的办公楼，员工们的薪水非常可观，并因其理想的待遇而成为第一家获得英国政府"雇员投资者奖"的游戏开发商。进了Bizarre的员工很少有中途辞职的，在经济危机之前，据说他们每年流失的员工数量只有一人。

Bizarre的创始人Martyn Chudley从1985年开始写游戏，他的编程工具是用送报纸攒的钱买来的一台Commodore64电脑。1988年Martyn Chudley成立了"闹事软件公司"(Raising Hell Software)，然而它的代理发行商世嘉不喜欢公司名里带有"Hell"，所以要求其更改公司名。Martyn一时定不下来名字，结果就以无名工作室的状态经营了多年。后来该公司的发行商换为Psygnosis，无论如何要确定一个名字，Martyn随便取了个"Weird Concepts"(古怪概念)的名字，然而又觉得不妥，就打开WORD用近义词查找工具，定下了"Bizarre Creations"(奇异作品)这个名字。

公司名确定后，Bizarre开发了他们的第一款赛车游戏——PS/PC的《一级方程式赛车》，从此与赛车游戏结缘。该作是最早引入比赛解说员的赛车游戏，而且不同国家的版本都邀请了当地的车赛解说员录制解说词。《一级方程式赛车》于1996年发售后，成为当年欧洲最畅销的赛车游戏，甚至后来推出的日版都有40多万套的销量。之后Bizarre又为PS开发了多款F1赛车游戏，但都未能重见辉煌。不过《一级方程式赛车》所用的引擎曾被索尼推广给多家第三方工作室使用。

Bizarre渴望新的挑战，它总是在关注最新的游戏主机。1997年后，Bizarre在3年间没有推出任何新作，这是因为这3年里它一直在研究DC。与世嘉有多年宾主之谊的Bizarre决定为DC开发一款充满野心的赛车游戏，它的名字叫《大都会街头赛车》(Metropolis Street Racer)。它堪称是DC最出色的赛车游戏，不仅逼真再现了旧金山、伦敦、东京这三座大都市，赛道数量多达262条，而且引入了革命性的"声望值"(kudos)系统，通过精彩的驾驶操作获得声望值，而声望值就相当于游戏中的现金。游戏中还引入了驾驶时的车内电台、利用DC内置时钟功能让游戏世界与现实同步进行昼夜循环。可惜这款有口皆碑的赛车游戏诞生在短命的DC上，没能有一番大作为。不过它引起了微软的注意，微软希望Xbox拥有《GT赛车》那样畅销的赛车游戏，所以它为Bizarre提供了充足的资金，助其弥补了《MSR》留下的遗憾。Bizarre只用了一年半的时间就完成了《世界街头赛车》，游戏制作完毕后，在微软内部诞生了第一个铁杆粉丝——他就是比尔·盖茨！



■初期公布的《PGR3》赛道旁画面被误以为是实拍照片。

盖茨曾多次表示《世界街头赛车》是他最喜欢的游戏，这并非出于宣传目的的公关言论，盖茨曾在CES等多种场合玩《PGR》，在X360的首发现场他和玩家一起玩的游戏也是《PGR3》。

《世界街头赛车》的销量虽然无法与《GT赛车》抗衡，却可以说是欧式赛车游戏的首席代表，创造了多项吉尼斯世界纪录，包括"赛车游戏中最复杂的汽车建模"、"最复杂的赛车场景"、"赛车游戏中最多的授权曲目"等。《PGR》一代是第二款销量超过百万的Xbox游戏，《PGR3》是X360最早突破百万销量的赛车游戏，该系列对Xbox系主机的首发做出了突出贡献。

2007年9月，Bizarre被Activision收购，《PGR》的未来留下了悬念。不过Bizarre会继续推进赛车游戏的进化，最新作《Blur》号称将重新定义赛车游戏。Martyn说，Bizarre保持成功的原因是他一直在维持一种家庭与朋友般的公司氛围，Bizarre的员工数量被控制在160人左右。Martyn说："我们不是为了征服世界而聚在一块的，我们只是为了游戏而走到了一起，希望通过我们的劳动成果而绽放光芒。"



Blur | Blur

预定发售时间：2010年5月25日

AB收购Bizarre的原因是填补自己在赛车类游戏上的空白，这款《Blur》目标是挑战EA的《极品飞车》，成为AB今后在赛车游戏市场上的主力产品。这是一款非常注重剧情的赛车游戏，塑造了几个充满个性的赛车手，还聘请《战争机器2》过场动画开发团队制作了不少过场动画。本作仍然可以说是"世界街头赛车"，只不过是将各著名城市的标志性路段融合到一起，包括旧金山、伦敦、洛杉矶等，开发人员自称在游戏取景过程中拿着相机到处偷拍，差点被警察逮捕，甚至被黑社会盯上。

■游戏创新 《Blur》提出的口号是"让赛车游戏重新变得有趣"，其基本设计概念是"《马里奥赛车》+《PGR》"。游戏中有《PGR》标志性的声望值系统，但是最大的特色是加入道具系统。就像《马里奥赛车》一样，赛道上悬浮着各种图标，例如闪电、盾牌、地雷、维修等，驾驶汽车穿过这些图标，将会将其作为道具储存在道具格中。按键选择道具，用来实现超级加速、攻击对手等。过去这类可互相陷害的赛车游戏大多为卡通风格的卡丁车游戏，而本作却使用真实而又迷幻的风格，超酷的视觉效果使其显得特色鲜明。



大约在9年前，前微软游戏工作室总裁艾德·弗莱斯与几位说客们从日本败兴而归，他们吃了无数的闭门羹，为Xbox争取RPG的努力无功而返。垂头丧气的弗莱斯暗自诅咒"该死的日式RPG"，他希望有朝一日美式RPG在家用机上全面战胜日式RPG，那样为Xbox建造RPG游戏阵容会容易得多。

几年后，风光一时的日式RPG如残阳西落，而曾经只在PC游戏的小圈子里活跃的美式RPG正如日中天。美式RPG的崛起从Xbox开始，在X360上达到鼎盛。BioWare创始人格雷格·杰斯楚说："JRPG的没落在很大程度上是由于缺乏进化，他们总是不断提供同样的内容，同样的体验。"

在游戏业里，可能只有他有说这话的资格。BioWare是美式RPG的中流砥柱，正是因为它的不断创新，为X360带来了美式RPG的黄金时代。

文 Lancer 美编 一刀

BioWare：史诗创造者

Part.1 弃医从游

著名冰球教练帕特·巴姆斯曾说，艾伯塔实在太平坦，以至于你家的狗往前跑个三天三夜也跑不出你的视线。埃德蒙顿就在该省的极北部，多数北美人对该市的印象停留在1980年代中期，那是埃德蒙顿在冰球坛上的鼎盛时期，可惜Oilers早已不是NHL中的顶尖球队。但对于全球上千万美式RPG玩家，埃德蒙顿是一个让他们向往的地方，那里有全球最顶尖的美式RPG开发商——BioWare。

15年前，游戏产业的进入门槛不像现在这么高。两三个热爱编程的少年聚在一起，在父母家中的地下室或者车库里写写程序，就有可能做出一个走向世界的游戏。形形色色的游戏与编程爱好者们进入了游戏产业，他们中可能有一大半都是大学辍学生，还有不少高中都没毕业，高学历的游戏从业者并不多见。

在加拿大艾伯塔大学，三名医学院博士发现他们最感兴趣的不是救死扶伤，而是为人们创造欢乐。由于医学院想要开发一个医疗模拟程序，因此召集了系里的一些编程高手，雷·姆吉卡(Ray Muzyka)与格雷格·杰斯楚(Greg Zeschuck)在这个软件开发项目中彼此相识，不久另一位编程高手奥格斯汀·叶(Augustine Yip)也加入了该软件项目，负责美术设计部分。游戏是三人的共同爱好，每次茶余饭后，游戏是他们闲聊最多的话题。姆吉卡与杰斯楚都是经典AD&D式RPG的狂热分子，从小学开始迷上《巫术》、《创世纪》等RPG创始名作，后来他们在GameSpot的采访中说："《巫术》永远改变了我们的人生……"

那时是1993年，第一台32位主机3DO已经上市，游戏业界进入从2D向3D迈进的重要过渡期。3D的PC游戏也开始出现。姆吉卡还记得第一次看到《毁灭战士》时的情形：那是游戏最初的一个场景，姆吉卡以为是《神秘岛》那样的静态点阵图，当他按下方向键，画面视角居然移动了起来，姆吉卡这一下吃惊非小，差点从椅子上摔了下来。姆吉卡这才知道3D的时代正在到来。

姆吉卡、杰斯楚与奥格斯汀认为，比起早已

Greg Zeschuck BioWare总裁

●最尊敬的品牌

星球大战、U2乐队(妻子也是他们的狂热歌迷)、Fuente Fuente Opus X(高级雪茄品牌)、宝马(喜欢他们的广告)、暴雪(喜欢他们对细节的注重以及对质量的执着)。

●12岁时最喜欢做的事

在自己的Apple II电脑上玩《巫术》、《创世纪》，以及跟爷爷学打牌。

●每周六下午最喜欢做的事

与妻子一起享受一天中的大部分时间。回复电子邮件，偶尔玩一两个游戏。

●最喜欢的城市

喜欢纽约的粗犷、大气和自信；喜欢罗马的历史积淀、旺盛活力以及美味的食物和美酒；喜欢京都的宁静和祷告的寺庙；此外还喜欢蒙特利尔、上海和芝加哥。最喜欢的还是BioWare所在的埃德蒙顿和奥斯汀。

●崇拜的历史人物

阿波罗登月计划中扮演关键角色的迈克尔·柯林斯。没有他阿姆斯特朗不可能登上月球并成功返航。

●希望由自己来做的游戏

1994年发售的PC游戏《网络奇兵》(System Shock)。"我认为它是有史以来最好的RPG之一，即使到现在仍然值得一玩。"

●喜欢的影视类型

有引人入胜的剧情，例如《黑道家族》(The Sopranos)和《24》。还喜欢看扑克锦标赛的电视直播。

●想在沙滩上看的书

科幻小说家Jack Vance的作品，或者与扑克必胜法或博弈论有关的书。

●职业生涯中最自豪的成就

1995年与最好的朋友Muzyka一起创办了BioWare

●个人生活中最大的成就

获得医学博士学位是个人的一个重要里程碑，获得工商管理硕士学位也是一个重要时刻。正考虑取得更多学位，却被一直支持他的老婆阻止。

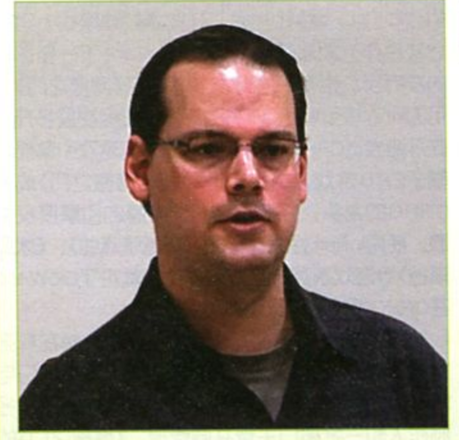


成熟的医疗行业，游戏产业正在进入一个千载难逢的大发展时期，从事游戏业将会有更大的商机。于是三人筹资了10万美元，于1995年正式成立BioWare。

BioWare的第一款游戏叫《超钢战神》(Shattered Steel)，是一款机器人动作游戏。BioWare先制作了一个概念演示DEMO，与当时大红大紫的《机甲战士》有颇多相似之处。BioWare自主研发的3D引擎能表现出清晰锐利的游戏画面，机器人动作流畅。BioWare对样品非常自信，将其送往10家发行商，其中7家发行商都表现出浓厚兴趣。BioWare选择了Interplay，双方签署合同之后，Interplay提供的第一笔资金很快到账，此外Interplay还为BioWare提供了自己的开发资源。位于卡尔加里的Pyrotek Games签约到该项目中，辅助BioWare完成他们的处女作。BioWare对此次合作非常满意，后来聘走了Pyrotek的部分老将。《超钢战神》销售成绩颇为理想，获得了媒体的积极评价。几位医生表现出自己在游戏编程方面的天赋，《超钢战神》实现了在当时还很罕见的场景破坏效果，在山丘上轰炸会留下弹坑，与很多游戏中用贴图模拟的弹坑相比，《超钢战神》的实际地貌变化给人更真实的感受。游戏中还有区域性破坏效果，喜欢战略性的神枪手们可以破坏敌方搭载的强力武器。Interplay对本作非常满意，提议BioWare紧接着开发续作。但BioWare有自己的打算，《超钢战神》只是他们积累经验的实验性作品，他们真正的目标是制作一个奇幻史诗。



▲BioWare的处女作《超钢战神》就有相当出色的游戏画面。



Ray Muzyka

BioWare首席执行官

●**最尊敬的品牌**
星球大战、阿森纳

●**12岁时最喜欢做的事**
玩《巫术》，曾经把游戏软盘玩烂，然后换了一张继续玩。

●**每周六下午最喜欢做的事**
与家人一起度过(通常是一起玩游戏)。

●**最喜欢的城市**
罗马——那里的历史感是无与伦比的。

●**崇拜的历史人物**
阿森纳历史上最伟大的教练赫伯特·查普曼。

●**希望由自己来做的游戏**
《创世纪》，因为这是RPG的起源，有着丰富的遗产。

●**喜欢的影视类型**
不用耗费脑力的节目。“我一整天都在用脑子，整天都在思考、制定战略和沉思，所以休息时最不想做的事就是开动脑子。”

●**想在沙滩上看的书**
各种作家的科幻小说。

●**职业生涯中最自豪的成就**
将BioWare打造成一家标志着高质量游戏的公司，同时成为一个最好的工作场所。

●**个人生活中最大的成就**
没有把老婆逼疯。

Interplay当时在CRPG类型上名声不佳，称其为垃圾游戏大王也不为过，它的作品要么默默无闻，要么臭气熏天，但它却有令BioWare为之卖命的资本——当时Interplay刚刚取得了《龙与地下城》的授权。热爱D&D的姆吉卡与杰斯楚主动请缨，希望能得到Interplay的许可为其开发D&D游戏，结果由于其经验尚浅而遭到拒绝。杰斯楚只能苦笑着安慰自己：“还好我们本来也不怎么想做D&D游戏。”

杰斯楚与姆吉卡喜欢做有剧情深度的游戏，姆吉卡对《超钢战神》最满意的地方是其充满深度的背景故事：“对于一款与车有关的游戏，《超钢战神》有很多有趣的故事，它和我们之后的游戏截然不同，但我们从中得到了宝贵的经验。”《超钢战神》完成后，BioWare忙于开发自己的奇幻RPG《战场无限》(Battleground: Infinity)。BioWare并未意识到，他们的第一款RPG正不知不觉地演变为初期网络游戏的形态。以BioWare的实力根本无法完成该项目，只能拿着游戏企划案四处寻找发行商投资。这次歪打正着，Interplay对BioWare的项目提案非常感兴趣，不仅愿意代理发行，还答应提供D&D的授权。《博德之门》正式启动。

1990年代中期正是日式RPG如日中天之时，而美式RPG已经奄奄一息。很多业内合作伙伴劝告BioWare不要自寻死路，然而姆吉卡固执地认为“只要有出色的剧情、角色与世界观、职业系统，RPG总会有市场”。1997年《辐射》与《暗黑破坏神》横空出世，永远地改变了美式RPG的命运。BioWare更加坚定了自己的RPG信念。

Part.2 缔造CRPG黄金时代

BioWare的三位创始人承认，公司刚成立时，他们不像很多企业家那样，梦想着未来的宏图伟业。他们没想过有朝一日能成为全球一流的开发商，但他们兢兢业业地经营着自己的事业。在《超钢战神》开发中途，BioWare也同时在尝试另一个完全不同的项目，它才是BioWare从创办之日起一直想要开发的游戏。BioWare是一群聚在一起的RPG与纸上战棋游戏迷，公司上下都以打造奇幻史诗为目标。Interplay答应提供D&D授权时，BioWare的办公室里欢声雷动，对他们来说这不仅是一个神话题材和包装盒上的一个标志，它意味着可以为自己着迷的事物奋斗，只有注入个人情感与激情的游戏才有可能成为拥有灵魂的杰作。D&D是所有RPG的起源，BioWare的目标是通过《博德之门》回归RPG的起点，同时以最新的图像与设计理念开创RPG的新局面。

为增强游戏性，BioWare提出以两大创新为AD&D规则赋予新生。多人游戏与即时战斗是《博德之门》开发方案的核心，这在当时的D&D玩家群中引起强烈争议，有人表示怀疑，有人冷嘲热讽。D&D在电脑RPG(CRPG)历史上源远流长，玩家们对D&D游戏的标准形态早已形成固定思维。但《暗黑破坏神》的出现掀起了CRPG的革命，孕育了一批数量更加庞大的即时战斗型RPG玩家。与《暗黑破坏神》相比，《博德之门》更有经典CRPG的色彩，游戏中的每个方面都是围绕剧情而设计，让玩家用自己的角色、自己的方式体验深邃的剧情，让每个玩家都能获得不同的冒险体验。姆吉卡称，这是有点浪漫主义色彩的游戏开发理念，应归功于BioWare开发者们的天性——在本作之前，除了几位创始人外，《博德之门》团队从未全职开发过其他游戏，他们是以狂热玩家的身分开发自己心目中的梦幻之作。



▲《博德之门》的销量与《暗黑破坏神》仅相差50万。

《博德之门》开发历时3年，在此期间《暗黑破坏神》与《辐射》创造了美式RPG的新黄金时代，而《最终幻想VII》把日式家用机RPG带到了更广阔的舞台。而BioWare却走到了职业生涯的十字路口。3年前，3名医生凭自己对游戏的一腔热忱创



▲《MDK2》是BioWare在家用机领域的探路石。

办BioWare，他们不知道在这条职业道路上能走多远，所以他们并未放弃收入稳定丰厚的医生本职。但到了项目的最后一年，游戏开发的忙碌紧张程度不容许他们身兼双职，他们必须在医学与游戏之间做出抉择。姆吉卡与杰斯楚选择弃医从游，将自己的人生押注于BioWare。而奥格斯汀决定放弃世人眼中“不务正业”的游戏行业，当了一名全职医生。

《博德之门》为后来BioWare的作品风格定下了基调，它不像《暗黑破坏神》那样充满革命性，但它实现了简单与深度的精妙平衡。

1998年12月《博德之门》上市，然而初期销量并不理想，BioWare度过了最黑暗的一个圣诞节。他们对RPG的自信与狂热在残酷的事实面前冷却，他们不知道BioWare未来的路还能走多远，BioWare的几个员工已经准备另谋出路，却不知道在寒冷的埃德蒙顿之外，《博德之门》的口耳相传效应正在发酵。1999年2月，前方销售人员告诉BioWare，《博德之门》需要马上增产，Interplay也不断接到零售商的催货电话。接下来的3月、4月份，市场需求量不断提高，《博德之门》的月销量呈不断攀升之势。半年后BioWare意识到他们终于在自己最喜欢的游戏类型上挖到了第一桶金，《博德之门》的累计销量超过200万套——这是姆吉卡与杰斯楚做梦也想不到的天文数字。自CRPG诞生以来，虽然出现了《巫术》、《创世纪》与《魔法门》三巨头，但论及商业成就却远不如大洋彼岸的日式RPG。《博德之门》是有史以来最畅销的D&D游戏，几乎可与《暗黑破坏神》匹敌(至少在当时而言)。

《博德之门》发售后被认为是有史以来最出色的《龙与地下城》式RPG。开发商们陆续找上门来洽谈合作，大家都希望取得BioWare下一部作品的发行权。也有一些开发商看中了《博德之门》所用的Infinity引擎。CRPG的突然崛起促使很多开发商开始尝试CRPG，但市面上的主流游戏引擎都是基于FPS游戏，BioWare凭借《博德之门》成为CRPG的龙头，并做起了利润丰厚的引擎授权生意。使用Infinity引擎开发的《异域镇魂曲》、《冰风溪谷》等游戏系列纷至沓来，更加奠定了BioWare在CRPG领域至高无上的地位。

为了适应公司的发展需要，BioWare在扩张的同时建立了矩阵式管理结构，成立多个部门与团队，同时开发多款游戏。每个游戏项目由一名制作人和一名部门主管共同管理。《博德之门》的成功使Interplay将BioWare视为最重要的开发商合作伙伴，当BioWare提出再做一款动作游戏时，Interplay全力支持，并同意竭尽所能，提供BioWare需要的所有资源和品牌。BioWare原本计划开发《超钢战神》续作，但前作知名度太低，已经配不上如今BioWare的名声。BioWare看中了1997年Interplay发行、Shiny公司开发的《MDK》，它拥有一大批忠诚信徒。Interplay计划在DC上推出续作，BioWare认为机不可失，PC游戏市场与电视游戏相比规模太小，但进入电视游戏市场的门槛较高，需要取得主机厂商的授权。BioWare认为这是其进入家用机市场的大好时机。为了打入家用机市场，早在1997年，BioWare已经开始研发能用于开发家用机游戏的跨平台引擎Omen Engine，这是最早支持实时LOD控制的引擎之一，可根据画面中物体的远近动态调整细节度，因此可实现更细腻流畅的游戏画面。

BioWare开发《MDK2》的消息公布后招来了一些非议，BioWare这个名字已经被很多玩家与CRPG划上了等号，人们无法想像由《博德之门》开发者们做出来的动作游戏。但BioWare如果能做好《MDK2》，就可以证明自己全方位发展的实力。BioWare的团队将要点集中于《MDK》古怪的幽默感，更容易上手的游戏系统是为了吸引家用机上更多的轻度玩家。《MDK2》与前作一样大受好评，PC与PS2移植版紧接着推出，销量同样可观。尽管如此，《MDK2》成为BioWare在纯动作游戏类型上的绝响，BioWare发现自己最擅长的始终还是RPG。

《博德之门》发售后，资料片与续作在同步开发中。由于有现成的引擎与框架，BioWare轻车熟路，续作开发速度大大加快。不到两年，一个更宏伟的RPG史诗在埃德蒙顿诞生了。历经《异域镇魂曲》和《冰风溪谷》后，Infinity引擎的潜力几乎被挖得干干净净。继续沿用该引擎的《博德之门2》依然令人眼前一亮，媒体的综合评分甚至比前作更高，30多家媒体综合得分超过94分，高于此前的任何一款PC游戏。在CRPG玩家心目中，《博德之门2》不啻于D&D游戏的至高点，游戏销量同样达到200万套。在财富与声望随之而来的同时，BioWare拥有了足够的资源去实现一个更具野心的梦想。



■博德之门2



Part.3 转战家用机

“《博德之门》系列”造就了BioWare，但它带来的财富却无法拯救经营不善的Interplay。由于在其他游戏上一连串的失败投资，Interplay成为世纪之交PC游戏厂商破产大潮中令人唏嘘感叹的悲情案例。Interplay倒下之后，复杂的版权归属问题使BioWare暂时无法继续制作《博德之门》。好在姆吉卡与杰斯楚的经营作风稳健，从不把自己的身家性命压在单个游戏系列身上。从BioWare成立初期，就已经形成了多个项目同时进行的经营作风。在开发一个主力大作的同时，BioWare会组织一个小团队寻找和研究下一个项目。在公司规模扩张，并形成了矩阵式组织结构后，BioWare可以为新项目投入更多资源。《博德之门》发售后不久，BioWare内部开始进行一个真正的次世代RPG项目。比起同时开发和策划中的《MDK2》、《博德之门2》等游戏，姆吉卡与杰斯楚对这款高度机密的新作更加重视。对于《博德之门》，他们的心中仍有遗憾，认为游戏中对于纸上战棋游戏的精髓还有所欠缺，同时他们也希望在MMORPG市场有所作为，他们希望开发一个可以满足所有D&D谜的游戏。

多人模式一直是《博德之门》最大的亮点之一，而《无冬之夜》(Neverwinter Nights)的野心更大。其游戏名来自1991年推出的史上第一款MMORPG。《无冬之夜》不是真正的MMORPG，不过可以容许服务器在同一个世界中在线同时容纳75人，并且将多台服务器连接创造一个更大的世界。真正的角色扮演游戏倡导创造性，为此BioWare在游戏中加入了大量的工具，允许玩家创造自己的内容，建造世界、书写传奇、设计任务。该功能确保了《无冬之夜》将有无尽的内容诞生，催热了正在兴起的MOD文化，使其游戏世界历久弥新。“DM”模式是只有D&D狂热分子才能想到的天才设计，让玩家可以扮演地下城主，可实时控制其他玩家游戏中的方方面面，就像纸上战棋游戏一样。

从概念规划到最终发售，《无冬之夜》的总开发时间历时5年，最终由雅达利代理发行，于2002

年6月发售。BioWare只做精品游戏的态度已在业界广为传颂，《无冬之夜》又一次证明了BioWare在CRPG领域的泰斗地位。与BioWare预想的一样，MOD文化为《无冬之夜》孕育了一个忠诚而活跃的玩家社群，这是一种宗教信仰般的狂热，这种狂热让BioWare这个名字成为CRPG世界里的一面旗帜。

BioWare知道《无冬之夜》的续作在所难免，但它还有更重要的计划。《无冬之夜2》的开发任务交给了黑曜石工作室，其创始人为前黑岛工作室的合作者们。

《无冬之夜》是当之无愧的CRPG集大成之作，是一个在其他任何主机上都无法被还原的游戏体验，PC总是BioWare的首选平台。然而家用机的大潮正在将PC游戏淹没，2000年Xbox公布后，向仍然醉心于开发PC游戏的欧美游戏开发商敲响了警钟。微软用DirectX为PC游戏业界制定了标准，如今标准的制定者也将转战家用机，PC游戏就像一艘正在沉没的巨轮，掌舵者已经跳船，船员与乘客们也纷纷弃船而去。BioWare要生存和发展，必须思考在家用机新时代里的生存之道。PC游戏开发商都在寻找合适的游戏类型打入家用机市场，而BioWare最擅长的CRPG却是植根于PC的游戏类型。如何才能让家用机玩家接受CRPG？

1999年11月，BioWare收到了一封来自LucasArts的电子邮件。LucasArts希望在次世代主机上推出一款RPG，为确保游戏质量，LucasArts希望将游戏交托给业界最出色的RPG开发商。LucasArts约见姆吉卡与杰斯楚面谈，并提出只要素质过硬，LucasArts可以提供同行们艳羡的《星球大战》品牌。

BioWare一直在等待的机会竟然自己找上门来。这是BioWare进入家用机市场的绝佳机会。D&D只是部分奇幻迷的圣经，《星球大战》却是美国的国民级品牌，在受众面更广、轻度玩家更多的家用机上，这种世人皆知的品牌可以助



《无冬之夜》曾获得E3 2000最佳RPG大奖。

BioWare排除认知障碍，在家用机的世界里建造一个更大的玩家群。BioWare在开发《无冬之夜》的同时建造了一个可靠的3D引擎，而《MDK2》的开发者对开发家用机游戏颇有心得，BioWare已经在技术与经验上做好了迎接家用机新时代的准备。BioWare的目标是开发一款适合家用机玩家的容易上手的游戏，同时又不失BioWare引以为傲的作品深度。

受限于家用机的网络环境，BioWare砍掉了多人游戏模式，角色创建系统也被简化。同时针对家用机玩家的喜好，BioWare建造了一个逼真细致的星战世界，穿插了电影般的过场动画，比起BioWare过去的作品更具商业色彩。在这款《星球大战》新作里，人物的移动与战斗都根据家用机游戏手柄的特性进行设计，完全突破了BioWare在PC上的作品特征。但在本质上它仍然保留了D&D游戏的规则式战斗，以纸上战棋版《星球大战》为准则。从画面上，战斗部分给人的感觉就像动作游戏，但在根本上仍是以“掷骰子”决定一切。

BioWare带给玩家的是电影版4000年前的星战世界，选择如此遥远的时间点，可以让BioWare有更大的发挥空间，不必过多地受到电影版的约束。BioWare雄心勃勃，在游戏规模与画面细节度方面都提出极高标准。令BioWare自身也感到意外的是，这款《星球大战 旧共和国武士》(Star Wars: Knights of the Old Republic)开发周期只用了两年半，比BioWare过去的几个大作还要略短。这一切要归功于微软提供的全力支持。

2000年7月，BioWare宣布与LucasArts合作开发一款《星球大战》的RPG游戏，当时公布的对应平台是PC与“次世代主机”。多数人猜测其对应主机为PS2，格雷格·杰斯楚本人也这样认为，他在IGN的采访中对PS2大加褒奖，宣称《MDK2》PS2版移植得非常顺利，BioWare有意继续为PS2开发游戏。人们并未注意到，在同一篇访谈中，首席程序员David Faulkner对PS2捉襟见肘的内存容量大吐苦水：“全屏抗锯齿和高清贴图都需要占用大量内存，同时解决这些问题实在令人头疼……”



◀《星球大战 旧共和国武士》在家用机的美式RPG发展史上具有标志性意义。



双白金锻造者

2001年初，《星球大战 旧共和国武士》开发工作正式启动，BioWare为之投入了40名精英团队。同年的E3展上首次公布了PC版。由于当时该作仅开发了6个月，还没到可以展出的阶段，因此并未进行游戏画面的演示。但"星球大战RPG"的消息引起了更多业内人士的关注，其中包括微软游戏工作室总经理艾德·弗莱斯(Ed Fries)。

为了建造强大的Xbox游戏阵容，微软手握美钞，在业界四处找寻第三方的支持。由于微软的显赫背景，初期加盟者非常踊跃，欧美主要第三方陆续加盟，承诺为Xbox开发自己的一线大作。微软拥有了充实的FPS、体育游戏、动作游戏、赛车游戏等美国人最喜欢的几种游戏类型，但还有一个重要游戏类型却戳到了微软的痛处——RPG是微软最匮乏的游戏类型。2000～2001年间，微软游戏事业部的几位高层们跑遍全球，在每一种游戏类型上都有斩获，却连一款RPG都没争取到。这是一个几乎被日本人垄断的游戏类型，至少在家用机上，以《最终幻想》为首的日式RPG征服了全世界。从《最终幻想VII》到《最终幻想X》，在欧美的销量都达到400万以上。美式RPG由于是发源于PC，在家用机上水土不服，即使以《暗黑破坏神》之威，移植到PS之后销量也几可忽略。在Xbox诞生之前，家用机上找不到一个销量超过百万的美式RPG。微软希望用RPG敲开日本市场，但日本第三方认为Xbox前景不明，不愿提供这种开发成本高昂的游戏类型。微软久攻不下，唯有从本国入手。

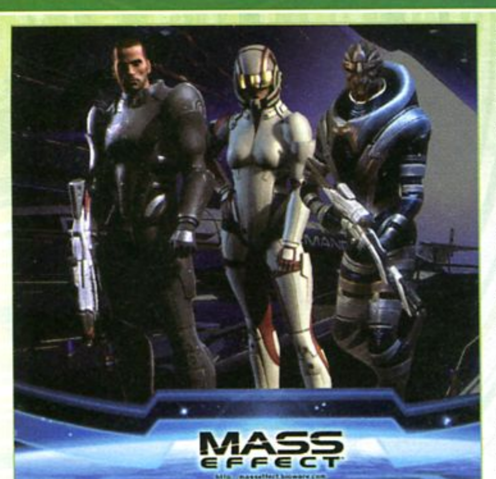
2002年初，微软发布新闻稿，宣布BioWare已经与微软游戏工作室签约，正在为Xbox开发一款独占的第一方游戏，不久即确认该作为《星球大战 旧共和国武士》。BioWare选择Xbox的原因是其在北美的首发非常顺利，虽然销量不及PS2，但总算在短期内突破百万。更重要的是，对于PC起家的BioWare，Xbox的硬件环境比PS2熟悉得多，微软的尖端技术组也为其提供了热情的技术支持。BioWare目睹了过去众多美式RPG名作移植到PS后被糟蹋的惨状，姆吉卡与杰斯楚认为只有在与PC最接近的硬件环境下才能发挥自己的最大潜能。微软与BioWare都将本作宣传为"Xbox的首款RPG"，《星球大战》的名气、BioWare在游戏业内的声誉，使《旧共和国武士》自公布之日起就成为最受关注的Xbox游戏之一。

2002年5月，在大作如云的E3展上，《星球大战 旧共和国武士》突围而出，夺走当届E3展头号大奖。一年后游戏发售时，首发4日销量达25万套，成为销售速度最快的Xbox游戏，最终累计销量突破200万。BioWare成功将其双白金级销量纪录带到了家用机。《旧共和国武士》也是BioWare作品中媒体综合评价最高的一作，在Xbox整个生命周期所推出的所有游戏中排名第三。在2003～2004年，它横扫欧美多个最权威游戏大奖，包括：互动成就奖(IAA)、游戏开发者选择奖(GDCA)、英国影视艺术学会游戏大奖(BAFTA Games Awards)，IGN与GameSpot将其评为2003年最佳游戏，《洛杉矶时报》将其猎人《星球大战》最具影响力作品列表。

《星球大战 旧共和国武士》是美式RPG发展史上的一个重要转折点，标志着一直活跃于PC游戏的美式RPG开始向家用机转移。《旧共和国武士》引发的业界话题性激励着其他CRPG开发商投奔Xbox。对家用机不屑一顾的一些核心级CRPG玩家开始购买Xbox。

微软欣赏BioWare的实力，而BioWare也对微软无微不至的技术援助非常满意。《旧共和国武士》仍在制作中，BioWare的另外一款原创游戏已决定交给微软。2002年8月，微软宣布委托BioWare开发一款RPG新作。该作再次打破BioWare的作品风格，以中国武侠电影为灵感，强化战斗中的动作成分。《翡翠帝国》(Jade Empire)是BioWare向家用机转型的又一次大胆尝试，其战斗系统在所有RPG中独树一帜。IGN对其赞不绝口，打出9.9分的超高评价，将其评为Xbox的最佳RPG。

《翡翠帝国》的销量为70万套，是自《博德之门》以来BioWare销量最低的游戏。题材较为偏门以及平衡性较差是销量不佳的主要原因。实际上BioWare本身也只是将其作为实验型作品，在该作发售数月前，业界已经传出BioWare将打造恢弘银河史诗的传闻。那是2005年，BioWare成立十周年之际。姆吉卡与杰斯楚希望锻造一个属于自己的幻想史诗，由BioWare拥有全部知识产权。《博德之门》与《旧共和国武士》虽然畅销，但



版权并不归BioWare所有。由自己掌控品牌所有权的游戏才能获得最大的利润。在此期间，BioWare购买了虚幻引擎3的使用权。业界对此议论纷纷——专注于开发RPG的BioWare为何购买一个为FPS设计的引擎？

当外界猜测BioWare将开发FPS式RPG时，姆吉卡与杰斯楚向微软提交了他们的第一个X360游戏开发方案。这是一个气势恢弘的科幻三部曲，它就像BioWare自己的《星球大战》，《旧共和国武士》的玩家就是BioWare的目标消费群体。

与Bethesda的《上古卷轴IV》和《辐射3》一样，《质量效应》开创了美式RPG的新局面，通过与动作射击游戏的成功融合扩展了RPG的玩家群。在BioWare的精心炮制下，本来风马牛不相及的RPG与动作射击游戏就像是天生的一对。单看画面，它与普通动作射击游戏毫无二致，而攻击却仍然取决于数值、装备和资源。《质量效应》也抬高了美式RPG的整体画面水平。BioWare创造了一个栩栩如生的世界，虽然场景规模不可能再像过去那样广袤无垠，但紧凑的游戏体验与波澜壮阔的背景故事增强了史诗感。三部曲的游戏架构让玩家在通关后仍感觉意犹未尽，对今后更恢弘的续作产生无尽遐想。

2007年末，《质量效应》被微软作为X360年末商战的主力旗舰之一。虽然版权归BioWare所有，微软还是为《质量效应》划拨了可观的广告预算，与主机广告捆绑的高曝光度宣传与微软第一方大作无异。游戏发售后三周内销量突破百万，并持续热销到第二年夏天，再度延续了BioWare作品双白金销量的光辉传统。



Part.5 第二个暴雪

在RPG的国度里纵横驰骋十余载，BioWare终于拥有了属于自己的超级王牌。《质量效应》发售时，PC单机游戏市场已奄奄一息，该作PC版销量还不到X360版的零头。很多曾在90年代辉煌一时的PC游戏开发商随着产业的没落而灰飞烟灭，BioWare却登上微软的大船而驶向辉煌。

BioWare有意发展成一家综合型游戏开发商，在不破坏与微软合作关系的前提下，NDS是其惟一可选择的非Xbox系平台。BioWare曾在开发《MDK2》时与世嘉形成合作关系，相隔多年，他们再次走到一起，合作开发了一款让业界大跌眼镜的游戏——《索尼克 暗黑兄弟会》。这不仅是BioWare首次开发低龄向游戏，也是这家美式RPG泰斗首次尝试日式RPG。鲜艳的色彩、明亮的画面、可爱的角色……《索尼克 暗黑兄弟会》很容易被误认为是日厂RPG。《索尼克 暗黑兄弟会》这个异色之作失去了BioWare游戏的“味道”，成为多年来BioWare得分最低的一款游戏。不过游戏销量超过70万。

自从Interplay破产，BioWare失去了自己经营多年的《博德之门》，开发自主品牌被视为当务之急。在此期间《星球大战 旧共和国武士》大获成功，BioWare制定了打造两个自主品牌的计划，一个是科幻题材，还有一个是试图接替《博德之门》的《龙之世纪》(Dragon Age)。

2004年E3展召开之前，BioWare宣布开发《博德之门》的“精神续作”《龙之世纪》。为了不辜负玩家多年的等待，《龙之世纪》开发历时5年，在此过程中经历了多次的大进化。

2007年10月，EA公布了一则震惊业界的新闻：EA将以8.6亿美元巨资收购BioWare与Pandemic工作室，此举结束了BioWare与微软之间的甜蜜关系，虽然姆吉卡与杰斯楚仍然最喜欢X360，但根据EA的跨平台经营原则，规划中的新作《龙之世纪》还没来得及把独占权转让给X360，已经被EA要求改为跨平台游戏。

从《龙之世纪》更名为《龙之世纪 起源》，个中缘由是因为BioWare对其原先过于宏大的设计方案进行了删改，最遗憾的地方是取消了多人模式。BioWare认为这并非其原先构想的完整形态，只能算个序章。太多的时间被耗费在不断的系统修改，以及对游戏规模与细节的扩充。这个回归经典的D&D大作是向BioWare长期支持者们的献礼，英国《PC Gamer》杂志称其为“十年来最佳RPG”。毕竟是回归经典的CRPG，PC版《龙之世纪 起源》评价远高于家用机版，然而由于PC游戏市场的萎缩，游戏销量并不理想，不过家用机版在北美的首月销量超过50万套。X360版在年末商战期间销量稳定，平均周销量约10万套。目前X360版北美销量已超过百万，全球超过150万，是PS3版的两倍。《龙之世纪 起源》跨平台累计销量依然不负BioWare“双白金锻造者”的美誉。只是与过去相比，如今BioWare的双白金游戏不再是为他人做嫁衣，名誉与利益尽归BioWare所有。

与《龙之世纪 起源》的发售相隔仅两个月，BioWare的又一个双白金大作诞生——《质量效应2》以锐不可挡之势首周出货200万套，姆吉卡曾在游戏发售前夸口“《质量效应2》是BioWare历史上最出色的游戏”。事实证明此言并非夸大其辞的市场宣传口号。《质量效应2》70多家媒体综合得分达95.7，在游戏历史上排名15，在RPG游戏类型中，只有传奇般的《塞尔达传说 时之笛》高于《质量效应2》。在X360游戏历史排名中，它仅次于《半条命2 橙盒版》与《横行霸道IV》。《质量效应》已成为X360的第二大第三方独占游戏系列，仅次于《求生之路》。

历来的多数明星级游戏工作室总是速度与质量难两全，商业化、量产化的游戏即使销量可观，口碑也难以保证。BioWare却正在实现每年一款双白金大作，每款新作都博得业界满堂喝彩，这一切应归功于其创始人非凡的远见。如今BioWare在美国和加拿大有三家工作室，员工总数达500人，它拥有足够的资源实现宏伟的目标。BioWare的下一步是挑战美式RPG世界里真正的擎天巨神——暴雪！号称斥资1亿美元打造的《星球大战 旧共和国》被认为是惟一有资格叫板《魔兽世界》的网游巨制，BioWare曾透露有意推出该作的X360版。如果它无法与《魔兽世界》抗衡，至少还可以在暴雪力所难及的家用机世界里掀起网游旋风，这是一个前途无量的市场，15年来未尝败果的BioWare也许可以借此成为第二个暴雪。





文 Dean Takahashi 译 东方蜘蛛
编 星夜 美编 一刀

X360揭秘

连载十

2005年新闻发布会上，索尼用一段强大的演示和强悍的性能指标镇住了业界所有的人，微软的X360相形见绌。而且索尼还拉到了微软的不少传统盟友。任天堂也让自己的主机进行热身。舆论界的口风明显偏向索尼。更重要的是，第三方制作商的态度也有了微妙的变化。

微软在开发软件、网络服务、硬件生产和测试方面进行最后的冲刺，并决定同时在三大主要市场进行首发。东京游戏展上，微软放低姿态竭力争取日本市场，但是日本媒体和玩家都不怎么买账，任天堂依旧处于上风。

硬件团队完成了第一版主机的设计之后，立即着手下一版本主机的设计，以降低成本。同时，微软决定放弃掌机的研发，并支持HD DVD。

第45章 CHAPTER 45 阿姆斯特丹X05

X05 In Amsterdam

微软越来越善于讨好记者们了。他们知道，通往好评的路是用诚意、欢乐的时光、美食和娱乐堆砌起来的。死忠玩家的媒体对其读者和偏爱的游戏有相当高的忠诚度。但是他们也喜欢美食和美酒。Xbox团队投其所好，为媒体在欧洲准备了一系列X活动。这一系列推广活动自2002年初代Xbox在欧洲首发就开始了。微软公司时不时地在这些活动上披露一些新闻。不过微软没有举办X04活动，因为它不能透漏即将到来的X360的消息。

所以，X05活动就更为重要。微软准备在2005年秋季全球首发X360。公司需要一些特别的东西。所以，以克里斯·刘易斯为首的欧洲团队决定在欧洲的拉斯维加斯，也就是荷兰的阿姆斯特丹进行。Xbox团队的家伙们知道他们不用费什么力气就可以把全世界的媒体都吸引到阿姆斯特丹。这座城市以其狂野、充满嬉皮精神的文化和政治包容性而著称。在咖啡屋，你可以购买大麻树脂或者大麻在路边的咖啡桌上吸食。你可以轻松找到卖大麻烟的地方，因为他们都在橱窗里展示大麻原作物。亨普大麻博物馆专门宣扬致幻大麻。就像是一个玩笑，公共关系部门专门为彼得·摩尔预定了希尔顿阿姆斯特丹酒店，约翰·列侬和小野洋子在这里举办过一个名为"有爱"的反越战和平活动。

在城市的中心是红灯区，这里卖淫是合法的。市中心的周围是马蹄形的城市。红灯区已经有数百年的历史，不过直到最近卖淫才合法。许多标记标明不准拍照，不过没有其他多少可以拍照的地方。微软甚至在媒体徽章上印了"你知道去红灯区的路么？"的荷兰语翻译译文。

记者们坐船赶往微软的阿姆斯特丹会场。

当然，从正式的官方说法，首席Xbox官员罗比·巴赫是不会为这种活动买单的。所以实际上这个活动在几英里之外一个名为西煤气厂的工厂进行。这个工厂是巨大的砖房，周围是广阔的绿色公园。这座工厂的装饰设计让它看起来更像是一个博物馆，而不是工厂。工厂的后面就是巨大的圆柱形建筑，原来做储藏原油用的。媒体记者也不知道微软葫芦里卖的什么药，从宾馆开车转了好大一圈才到这里。X05活动的男女接待员都穿着统一的制服，把他们送到运河的游艇中。这些记者们经过长途飞行过后又困又饿，被赶到桌子旁边坐着，不断的抱怨没有啤酒和食物。

船上的船长都穿上古代的装束，讲起了笑话，"一天一条鳟鱼，医生跑不见。一天两条鳟鱼，大家跑光光。"船开了，沿着环绕阿姆斯特丹的88条运河缓缓前行。船长们边开边指着路上的地标性建筑，比如猫博物馆，还有安妮·弗兰克之家。安妮·弗兰克是一个犹太小女孩，她还有她们全家在二战时就在那里躲避纳粹，直到被人出卖，送往奥斯维辛集中营。阿姆斯特丹到处都是房船。运河沿岸都是砖房。许多房子一楼是店面，而二楼是起居室。这些砖房又窄又高，老船长们说，房子顶上都是钩子和滑轮，工人们就用这些装置把家具吊到楼上。他说街道都非常狭窄，一个月才有一两辆车开过去。这就是为什么很多居民骑自行车上下班。这个75万人的城市里有60万辆自行车。

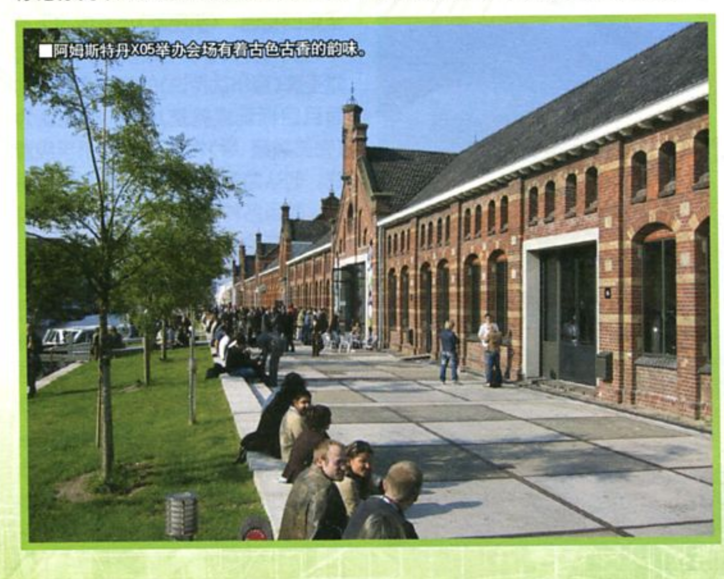

■《完美黑暗 零》是微软寄予厚望的首发大作，不过业界影响力略显不足。

这些记者们一到，就下了船走到走道上，聚到西煤气厂。人群里的人越来越多，厂里都是白色和绿色的帐篷。

走进去，一千多名记者先是签到，然后经过一个走道进到一个环形的大厅。大厅的边上是每个参加这个展会的人员的名单。其中包括《纽约时报》的西斯·舒塞尔，美国境内的24小时有线电视G4 TV的高夫·凯利和汤姆·卢楼，这家电视台专门面向游戏玩家。美国技术研究公司的分析师P·J·麦克尼利，独立分析师比利·皮金，以及国际数据集团的切利·奥尔哈瓦都在列。来自美国游戏媒体的有《EGM》的马克·麦克唐纳、《GameInformer》的安迪·麦克纳马拉，《OXM》杂志网站的罗布·史密斯，还有7名来自Gamespy网站的作者。美国游戏媒体通常就是这么一小群，因为不是所有去E3的媒体都承担的起到阿姆斯特丹的旅费，也不是都能享受微软买单的400欧元一晚的奥库拉酒店。但他们是微软力图赢取的关键一群意见决定者。

每个人都可以在房间前面的大屏幕上看到自己的名字，这是个个性化的小技巧，也是主机的营销主题之一。虽然东京游戏展几个星期之前刚刚进行，但日本媒体声势浩大。全世界的玩家都在等待阿姆斯特丹活动的新闻，这里的场景将会直接喂送到互联网上进行视频直播。长长的走廊尽头是一个大型剧场，每排椅子只有30个，但是却有数百排。一个标志性的绿色大屏幕架在舞台上。每个人都进来以后，空调打开了，非常闷热。克里斯·刘易斯欢迎大家到来，谈到了微软从第一台主机中学到的教训。其中包括为市场定下一个合适的价格。似乎一个游戏主机制造商终于意识到欧洲市场已经成为世界市场中一个重要的部分，而且，最后，与其他主要市场同步进行首发是理所应当的。他感觉要赢取欧洲玩家的心还有很长的道路要走。

刘易斯告诉各位，"你们是世界上第一群在X360主机上玩游戏的人。"他说微软提高了游戏能做到什么，将做到什么的标准。大约有200个游戏正在制作中，几乎所有主要的发行商和开发商都参与其中。他简要介绍了当前Xbox上准备首发的游戏清单。然后他播放了《完美黑暗 零》的主人公乔纳·达克的视频，一名微软员工展示了在Xbox LIVE上可以试玩合作模式。在游戏的屋顶一关，他展示玩家可以在建筑物的屋顶上狙击对手，而在地上的另一个玩家可以在地上干掉敌人。在一个漂亮的场景中，游戏人物达克绕着一个角落转圈，一群鸽子飞了起来。


■阿姆斯特丹X05举办会场有着古色古香的韵味。

游戏并未吸引很多掌声。也许这是因为很多公关人员坐在一个分会场中通过电视观看新闻发布会。然后是掌管Xbox的首席官员罗比·巴赫走上了舞台。他展示了数字生活方式的不同场景，或者在走路的时候，或者在使用PC机时，或者在看电视的时候，或者在收听立体声的时候，微软都可以一网打尽，而X360将是这一生活方式的重要部分。微软在初代Xbox上通过这种技术达成了游戏产业中"思想上的领先"。他说起了第一

台主机的所有成功之处：《光环》、《神鬼寓言》，在2004年假期中超过索尼成为主机销售的冠军，而且在Xbox上有了200万用户。他说微软已经从第一局中学到了不少教训。

“我们有一个计划，将X360提升至新的层次。”巴赫说道。

他说，目标是促进业界的创造性，为新的受众打开市场，通过技术集成促进社交体验，并且让X360成为业界龙头。他说微软将会做一些与众不同的事情，比方说不把欧洲当作二流市场看待。他说X360将有游戏主机历史上最强大的首发阵容，之后他继续展示各个游戏。

J·艾拉德又一次现身，展示你可以在更高水平的时尚数字生活方式中做些什么。他以在游戏开发者大会和E3大会上的一些观点作为基础，论述可以通过视频聊天和音乐之类的个性化媒体来拓展市场，还可以播放DVD。

因为路途漫长，而且会场里又非常闷热，记者们在艾拉德演讲的时候开始打盹，有个人还把这事写到了博客里。第二天，艾拉德走到这个人面前，说，“嗨，昨天微软演讲的时间很长，你为什么不说在罗比或者彼得演讲的时候睡觉呢？”他开玩笑似地说这些话。但是那天晚上，几个东西让所有的人都惊醒了。直到这个时候，微软对于游戏还是一言不发。这是有意安排的。在E3的尴尬之后，公司决定除非已经准备在最终版的硬件上展示游戏的最好一面，否则还是不要拿出来秀。在长达一个多小时的时间里，只是不断进行游戏的演示。

Epic的CliffyB准备再一次炫耀《战争机器》。自从2005年E3大展上作为原创X360游戏首次亮相以来，它一直保持着良好的媒体评价。他又一次展示了他在东京游戏展上表演过的东西，也就是一个高度脚本化的关卡，这个射击游戏其中一关的主题是剧情驱动的恐怖元素。CliffyB没有展露出他的担心。手柄时不时地失灵。而且他带来的两台做展示用的原型机中，有一台坏掉了。

他论述了游戏中的“破坏美学”。他介绍了游戏中的两个主要人物：马库斯和多米尼克。这两名士兵和另外两名队友上了一个有些像蝙蝠侠飞车的犰狳式战车，他们在倾盆大雨中来到一个废弃的精炼厂。雨水在战士们的护甲上飞溅而起，CliffyB注释HDR效果是如何在X360硬件上展示闪电特效的。这就意味着极为暗淡的阴影部分和极为光亮的部分可以同时以高精度渲染，与高质量摄影机捕捉各种光线明暗的画面一样，这种效果增加了丰富的真实性。士兵走到一片漆黑之中，警觉地观察从地底出现攻击人类世界的虫族怪兽。士兵们照亮战场的时候，他们可以看见四足怪兽疾步散开，每一次枪口迸发出火焰，都可以看到黑暗中移动的敌人。进入精炼厂之后，视角集中于血泊中腐烂的人类尸体。

Infinity Ward的格兰特·科里尔也走上舞台，展示《使命召唤2》。游戏已经到了最后的阶段，完成后就可以准备在主机发售日上市。很多人认为这将是首发阵容中最好的游戏。科里尔自己拿起手柄，在最终版的硬件上进行演示。他带领一群英国士兵和一辆英国坦克在一个小镇里抵挡德军的进攻。一辆虎式坦克突破了英军的防线，但是轻型的英国坦克根本不是虎式的对手，炮弹在虎式坦克的装甲上弹开了，虎式的炮塔缓缓转动，一颗炮弹过去，英国坦克葬身于浓烟之中。英军小队逃向一堵路边的石墙，翻过石墙之后，却只发现德军士兵从屋子里向他们扫射。

活动的高潮出现在彼得·摩尔展示《光环》的时候。他没有提到大家期待已久的《光环3》。他只是告诉大家，微软已经与彼得·杰克逊和弗兰·沃尔什签约作为《光环》电影的执行制片人。在一个视频片段中，杰克逊说环球影业和二十世纪福克斯公司将参与到这个项目中来。杰克逊自从获得奥斯卡最佳影片和最佳导演奖之后明显瘦了不少，他在视频中说，他是个死忠《光环》粉丝，在制作《金刚》电影的时候，把《光环2》打穿了。他说到这里的时候台下一片窃窃私语，猜测《光环》电影会不会在《光环3》上市的时候一起上映。但是微软没有宣布Bungie下一步会做什么。被问到下一个大新闻是什么的时候，比利·皮金说道，“是《光环》电影。”

剧场的灯光亮了，各位媒体人鱼贯进入曾经被用作储油房的大型环形建筑。里面是大型酒吧，提供饮料和法国煎鱼和荷兰肉酱。每个人都站在里面吃东西，等待展会的下一个环节。

《完美黑暗　零》的女主人公乔纳·达克出现在大屏幕上。一群舞者从天花板上的绳索上翩翩降下，他们手持自动手枪，打扮成《完美黑暗零》中各个人物的样子。显然，微软在强烈暗示X360上最大牌的游戏是什么。灯光亮起，记者们排队取法国煎鱼和蛋黄酱。显然其他游戏会吸引更多的注意力。《使命召唤2》吸引了最多的人群，格兰特·科里尔在人群中走来走去，接受记者们的祝贺。

第二天，睡眼惺忪的媒体记者出现在各个游戏的简单介绍前面，与执行团队进行了半个小时的交流。由于各种原因，他们都说自己只睡了一会儿。这就是在阿姆斯特丹的工作。GameSpy网站的记者们说，他们只睡了一两个小时，因为通宵都在为他们24小时更新的网站写稿。这就是互联网的诅咒，玩家们在各个网站之间穿梭以在第一时间得到新闻，才没人在乎是白天还是晚上。

微软游戏工作室的总经理肖恩·金急切地想要知道记者们对他们首发阵容的意见。一名记者说他喜欢《使命召唤2》，但是金问道，“那我们的游戏怎么样？”记者说，他对完《美黑暗　零》或者《凯密欧　元素之力》是否会那么好玩持保留态度。

然后金开始讲市场的扩展，切利·奥尔哈瓦礼貌的倾听。但是她说：“我以前都听过了。我回去看了看原来的笔记，发现J·艾拉德关于初代Xbox说过一样的话。”她记得游戏产业每五年规模就扩张一倍的预言，以及游戏主机在美国的家庭占有率会从40%达到70%。实际上，家庭拥有率不过增长到45%。肖恩·金知道这些负面评论，他说，市场可能接近超越传统游戏主机市场的边缘。但是因为微软将其与数字娱乐方式连接起来，它的目标是将游戏体验扩展到非玩家。他说，自己的小孩从来不能与在洛杉矶的侄子们一起玩。但是有了一台联网的X360之后，他们可以视频聊天，了解对方。然后他说，还可以有其他的交互式游戏体验。开发商们正在开发40到50款游戏，包括不会购买很多游戏的普通玩家也会玩的简单游戏，这些玩家的数量远远超过死忠玩家。

肯·勒布介绍了主机的周边。他坚定的相信，《凯密欧》将会成为下一个《塞尔达传说》。《凯密欧》拥有任天堂王牌《塞尔达传说》的每一个要素，而且目标玩家就是儿童。他也认为《完美黑暗 零》将是X360的杀手级游戏。他认为多人游戏部分将会非常出彩，而且各种不同的武器也带来了很高的重玩价值。

罗比·巴赫整天都呆在小小的会议室里，半个小时一班，和一小群记者谈天。那天结束的时候，他正与最后一群记者交谈。这个房间很闷，而罗比·巴赫已经在里面呆了足足一整天。“我觉得很开心，但是里面太热了，”巴赫说道。凯利问巴赫一些微软决定在下一代高清视频光盘标准中支持HD DVD而不是对手索尼的蓝光



■《使命召唤2》无疑是X360首发游戏中实力最强的真正王牌。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

技术的问题。

巴赫说，派拉蒙支持两种格式，而且就像其他影业公司一样，他们想要看看哪种硬件的市场份额增长得更快，价格又合适。“所以，他们说，你们证明吧。”巴赫说道。看看谁能上市，看看谁的生产成本如何，看看谁的流通成本高低。巴赫说，环境还不确定，但是他说微软决定站在HD DVD一边，因为微软不能赞同蓝光在知识产权保护框架中前进的方向。他不肯透漏微软是否将发售带有H D DVD格式光驱的X360，取代目前计划中的DVD驱动器。

一个记者问巴赫，这一轮主机研发中，微软有关主机的最艰难的决定是什么。巴赫说，早先选择芯片供应商的决定是最艰难的，因为从英特尔和Nvidia处改弦更张意味着微软在向后兼容性方面将面临许多困难。但是他说与IBM和ATI合作带来的优势超过了需要克服的困难。微软选择这两家厂商是因为他们在定制硬件方面的能力更强，也有更好的能力进入单芯片多核心时代，整体性能表现也更好。



■微软的野心是将《凯密欧》打造成X360的《塞尔达传说》。

巴赫也说，同时在全部三个主要市场发售主机也是一个耗费了团队不少资源的决定。每一个地区的大小事情都要搞定，下这样的决心也是很难的。

之后，他又说，在所有地区同时保持充足的供应，避免缺货也不是简单的事情。微软计划以比索尼更快的方式提供后续主机。但是他说，对主机的需求很可能超出微软的出货能力，至少直到在更多工厂产能在1月和2月得以释放时是这样。他说实际供应将取决于芯片的良品率和每个市场的需求。

巴赫说，游戏部门做出决定的难度比微软在2001年发售初代Xbox时要低，这反映了团队的经验更加丰富。

被问到微软是否会因为昂贵的价格而牺牲某些特定的功能，巴赫说微软为主机的未来集成了绝大部分场景应用，从大规模网上多人游戏到无需信用卡就可以订购Xbox LIVE服务。他说希望微软能够允许X360从iPod中播放苹果自己格式的音乐，但是这个决定并不完全取决于微软。

巴赫说，从来就没有一个在X05上展示Marvel漫画书英雄在线游戏的计划。他说微软决定在接下来的几天时间里决定哪些游戏将在首发第一天出现在市场上。他说，这些取决于还没有开始执行的确认流程。

一个惹麻烦的记者问了一些关于盈利的问题，如果微软只获得第二名，是否可能盈利？微软是否会玩早期突击，快速领先于其他对手占领市场，而独占性地获取盈利和市场份额？

巴赫说，任天堂可以以较小的主机销量获取利润，所以它可能无需占据第一名的位置就实现盈利。”卖出更多主机当然更好，但是这不是我们商业模型之中惟一的事情，“他说道。“如果你够蠢，那么可以成为一个销量巨大但不赚钱的公司。”他说，微软以与之前不同的方式设计本款主机，这样随着时间的推移，成本可以以更快的方式降低。

说到第三方的时候，巴赫说微软的盟友正在增长，关于这一点，微软发放的开发套件的数量多于其竞争对手这一事实就能很好地证明。“我们在日本有更多的品牌影响力，”他说道。他说，Epic、id、BioWare和Infinity Ward的加入是X360主机的新生力量。

群组采访完巴赫以后，《纽约时报》的西斯·舒塞尔说，因为把《完美黑暗 零》作为首发阵容中的杀手级软件，“他们大步后退”。也许前一天晚上从绳子上下来的舞者们不值得花那么多钱？

在阿姆斯特丹史基普国际机场，很多安检人员知道他们记者是冲着X05飞过来的。24岁的加米埃·丘吉就是其中之一。“我希望自己能去X05，”他在盘问一名记者为什么要来荷兰的时候这样说道。“展会举办的时候我要请一个星期的假。我的朋友好几个星期都没有来上班。”他已经预订了一台主机，而且挑选了《完美黑暗 零》和《世界街头赛车3》作为套装的一部分。他想知道展会上最好的游戏是什么，这就要问下一个乘客了。“这一次欧洲也可以尽早发售，太棒了。”他说道。

第46章 CHAPTER 46 准备起飞 Coming Up For Air

托德·霍尔姆达尔在X360项目上没有多少时间让自己开心。他造访了纬创在中国的工厂，他和他的团队在工厂外面的篮球场打篮球作为休息。微软工程师一队，纬创的职员一队，打友谊赛。他们脱下西装衬衫，享受这小小的清闲。霍尔姆达尔记得他的团队统治了整场比赛。但是莱斯利·里兰德拍摄了比赛的视频，她说“矮个子们赢了。”

“我第二天身上好疼，”霍尔姆达尔说道。“不过这感觉很好。”

北美有4500家店面计划在11月22日午夜开始销售主机。Target和沃尔玛商场搭起了棚子，展示在X360主机上运行的游戏。

而与此同时，就在首发六周之前，微软仍然要为X360的初次登场定下首演场地。彼得·摩尔、大卫·雷德和克里斯·迪·切萨雷又为玩家准备了一些别出心裁的点子。他们会搞一个“火焰人”风格的活动，最忠实的粉丝会聚在一起。Xbox公共关系部门的约翰·埃拉德与活动策划公司的员工泽丁克一起出去，四处找场子。最后，他们找到了一个适合举行巨型发布会的地方，名为“零点”。这个活动将在加州莫哈韦沙漠中的帕尔姆达尔小镇的巨型机库上进行。雷德说，他们选择这个地方是因为需要走上很远的路程才能到那儿，这样才符合“第51区”的风格主题理念。微软宣布，零点活动将在11月20日开始，就在首发的前一天。

拉里·赫布还要时不时地扑灭传言。有些人发帖猜测，微软在E3上发

布的面板根本就安装不到真正的主机上去。赫布去问设计师乔纳森·海耶斯这是不是真的。他只是拿出了一个面板，扣到主机上，然后把图片贴了上去。

微软自己也有些猜测和流言，大卫·雷德和克里斯·迪·切萨雷启动了另外一个病毒式市场营销，又名Hex168。在彼得·摩尔的指导下，他们想要为最忠实的粉丝举办另一个活动。这个活动仍然由乔丹·维斯曼位于加州艾梅瑞维尔的42娱乐公司创意。迪·切萨雷在2005年8月份才找到他们，他们准备的时间非常短。

“我们没有时间来做一个传统的故事出来，”维斯曼说道。“但是我们创作了一个幻想型的外壳，让我们的观众创作其内容。”

在这个市场活动中，一个名叫鲁兹的古怪教授恳请粉丝们注意Hex168，这个数字是一个躲藏在圣经故事里耶利哥城背后世界中的原初力量。鲁兹认为，如果人们能利用Hex168的“变形之力”，他们就会释放出强大的力量。在电脑使用的十六进制系统中，数字168实际上就是十进制中的360。在这个活动当中，维斯曼的公司雇佣了一个英国人，他特别擅长制作“麦田怪圈”。公司雇用他在中西部的玉米地里制作Hex168的图像，还雇请其他的人在海边制作Hex168的沙雕。他们还请八个军乐队在大学体育比赛的半场休息的时候做出Hex168的造型。粉丝们立即找到了这些参照，他们将鲁兹的请求制作成展示Hex168力量的视频提交上去，有多达数千名玩家提交了作品。微软招募了市场营销执行人马登·凯恩对视频进行评估，选出360名优胜者。





■微软的Hex168系列麦田圈式照片引发玩家议论纷纷。

“在所有的这些活动中，最振奋人心的是观看观众们的创造性，”维斯曼说道。“你抛砖，他们引玉。”

团队将会选出活动的胜利者，和其他几个死忠玩家，称为被选之人。微软邀请这些参与Hex168活动的多达数千的幸运玩家，自己付费到场参加零点活动，不过他们将会成为第一批玩到X360主机的玩家，而且可以现场购买主机。市场活动团队开始干活，把机场改成一个绿色巨兽。

就在X05之后，J·艾拉德在旧金山停留了一下，向一群玩家和记者展示了X360的实力。城市中的仓库区的一个多层建筑里，游戏玩家和记者整天都在几十台X360主机前面打游戏。艾拉德走出来对大家说道，“今晚没有多少废话，不过有更多游戏可以玩。”他说首发计划中的一切事务都在顺利进行，“告诉我们哪里可以更好，”他说道。“我们绝不是已经大功告成。我们还会继续推进。我们不会自鸣得意。我们将会再上一个层次。”然后他就对大家说，继续玩游戏吧。

来宾中有一群人是来自山景团队的工程师们。这是他们第一次有机会在公众面前展示完成版的主机。莱斯利·里兰德站在艾拉德身边，喜形于色。彼得·科奇和马苏德·菲德尔两个人负责监制ATI制造的芯片，他们看着一个游戏正在运行，哈哈大笑。杰夫·安德鲁斯并不在场，因为他在造访IBM在纽约罗彻斯特的工厂。尼克·贝克尔现在38岁了，手里拿着一杯饮料，坐下来第一次接受记者的采访。他说他非常激动，因为可以和自己小孩一起玩游戏了。他说，一般他一代主机只玩一个游戏，因为他没有足够的时间。上一代主机是《光环》，而这一代主机，他说将与自己的孩子一起玩《凯密欧 元素之力》。他说，有15名原来在3DO主机上工作的工程师参与了这台主机的工作，而且他们还在山景团队。3DO的创始人之一R·J·米卡尔现在在索尼加州福斯特城的研究实验室，开车去只要一会就到。

比奇看了看游戏，注意到开发商们还在学习的初始阶段。由于时间所限，开发商们不得不放弃了很多能提高效果的小窍门。他确信，第二波游戏看起来会比这一批游戏好很多。他对索尼所宣称的PS3的性能表现持批判的态度。

艾拉德说，阿姆斯特丹之行给了他很大的信心，因为有1100多人亲手玩到了主机。如此之早的展示实际画面是个危险的举动，他说，微软相信眼见为实，玩过为实。那些发出感叹的人们将会传播赞颂之语，达成货真价实的病毒式营销。他说，他真的不在乎没有展示另外一款《光环》。

“曾经有69台主机进行过首发，有68台没有《光环》护驾，”他说道。“记得PS2主机首发的时候是《两个人的烟花》、《铁拳》和《山脊赛车》么？还记得《保镖》的视频么？很多人买PS2只是为了看《黑客帝国》的DVD碟片。”

“Xbox LIVE市场？”他说，“这就像是在1995年的时候采访eBay的老板梅格·惠特曼。在我能在eBay上下注之前，我可能在其他什么事情上下注，干一票大的。能拥有这一次的机会真是太棒了。我们能真的在这一代主机上改变业界么？我们会看见的。”

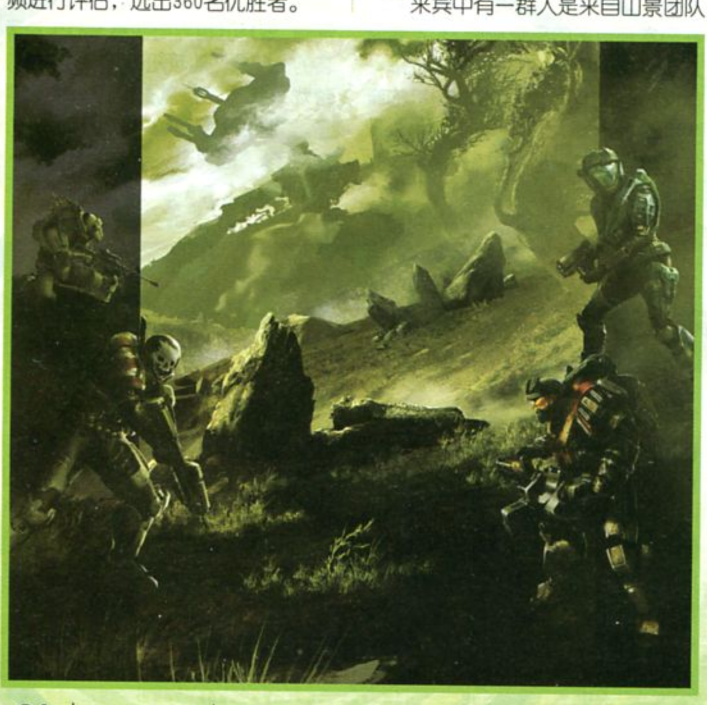
艾拉德许诺，因为山景团队身处业界尖端，这一次微软可以在主机价格上成为领导者。他说道，“我们这还没有收场呢。我现在比以往任何时候都确信我们下了正确的赌注。”

随着时间的推移，微软越来越有信心。家庭与娱乐部门的首席财务官布莱恩·李预测在头90天里微软可以售出275万到300万台主机。这大概是二月底的时候。在6月30日终结的财年里，也就是七个月之后，他预测微软将卖出450万到500万台主机。这意味着微软的销售速率将在节假日销售的初始阶段过后迅速回落。这是一个保守的估计，而且到2006年春季索尼和任天堂发售主机的时候，微软没有多少领先的优势。无论是任天堂还是索尼，在节日期间都显得非常平静。但是任天堂的市场主管雷吉许诺任天堂的主机将是最便宜的。任天堂亮出了为NDS掌机在各个地方提供免费WiFi服务这张牌。零售业调查表明，X360和苹果的iPod是假期中最热门的礼物。但是索尼和任天堂都武装起来，大量产销掌机，在微软的首发中搅局。

玩家开始选择立场。伊利诺斯州斯蒂姆伍德29岁的系统分析师鲁迪·塞代尔预订了一台主机。但是他担心X360上的游戏看起来不比现在的Xbox主机游戏强多少。

“我的第一感觉是X360发售的时间太早了。”他说道。

佛罗里达州冬季公园游戏学校的28岁学生约什·萨特勒说，“我迫不及待地想看看X360为我们带来了什么。我知道微软这次尽力要争取全球市场。如果他们能兑现诺言，一直告诉消费者他们做了些什么，并且提供最好的在线服务，我没有看到任何理由阻止他们在本世代主机大战终结的时候成为业界最领先的团队。”



第47章 CHAPTER 47 短期失忆 Short Term Memory Loss

后来的事实证明微软的庆祝稍微早了一点。11月份到来的时候，游戏评论人士开始着急了。他们互相打听，有没有人从微软收到最终版的硬件。微软计划在美国首发的时候提供18款软件。游戏评论家们想要在发售当天，也就是11月22日的时候提供深入评论。因为要评估一个游戏至少要玩好几个小时，他们希望尽快上手玩游戏。微软开始分配主机的时候，有的人猜测是不是哪里出了问题。有些人之前就收到了主机，微软让他们把主机交回去，这样就可以收到替换的最新版本。

美国技术研究公司的P·J·麦克尼利一直与零售商保持紧密的联系。他们告诉麦克尼利，之前6个月内预订的主机，绝无可能拿到相应的主机配给。在世界范围内，分析师估计微软在节日期间只能提供150万到200万台主机进行销售。考虑到这是劈开给三个市场而不是专供一个市场的总数，这个主机数字非常寒碜。也许日本市场的需求没有那么大，但是微软还是会让很多玩家崩溃。微软评论说，他们从来没有向零售商许诺过一个确切的数字，而且零售商只是依据自己预估能收到多少主机下订单。

主机供应显然出了问题。如果微软的两个工厂都在9月份开始生产主机，而且在10月初达到产能的最大值，那么在12月底的时候应该能提供大概300万台主机。过去6周中，生产还在磨合中，而且除非微软使用空运出货，直到假日结束也无法到达店面。微软有时间采用海运的主机大概是150万台。

但是在11月8日，首席财务官布莱恩·李告诉各位业界分析师，微软计划在销售的前90天，也就是2月底之前提供275万到300万台主机。对分析师来说，好像是其中半数可以在这一期间生产，尤其是第三家工厂天弘电子也上线参加生产。分析师希望李的这个声明是保守的。

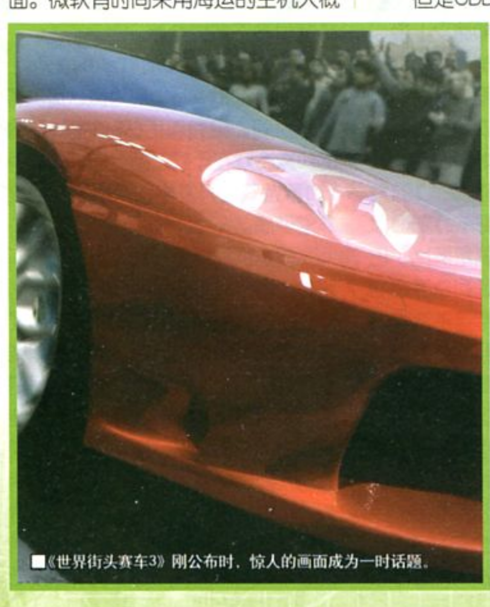
供应链的最弱一环在哪里？IBM和ATI的芯片已经马力全开。富士康和纬创下手有点晚，损失了好几个星期的时间。但是他们的工厂正常运行。既便如此，微软仍在忍受无法预料的备件短缺。主机所需要的内存芯片供应不足。位于英格兰的Bizarre制作《世界街头赛车3》的团队步履维艰。他们的游戏无法正常运行。游戏时不时地不听使唤。程序员向上追踪问题所在。离发售只有两个月了，他们将问题锁定在系统中的内存芯片上。

一般来说，电脑中的主内存，又名动态随机访问存储器DRAM，是商品。DRAM芯片的价格每周都在涨跌，供货商经常生产过剩，进行降价。但是微软的工程师们在每个X360主机中使用特定的512兆快速内存芯片。这种内存芯片叫做“图形双倍数据速率内存3”，也就是GDDR3。它的运行速度比绝大多数图形存储芯片都要快。而且一般作为特定的存储器，也就是PC显卡上的帧缓存。绝大多数高端游戏电脑都使用这种快速的GDDR内存。

但是GDDR3内存芯片仅仅从2005年下半年才开始生产。三星首先将这种芯片推向了市场，而芯片的运行速度是700Mhz。三星图形和移动DRAM市场部总监Mueez-Ud Deen却说，这些芯片不仅仅是商品。

“生产这些存储器非常困难，”他说道。“它们运行的速度是是绝大多数存贮器数据速度的三倍。”

说到内存，这是最强大的内存。微软使用如此之快的存储器也是有风险的，因为它需要让内存跟上快速的IBM中央处理器和ATI图形芯片的速度。实际上，因为微软使用统一内存架构，CPU和图形芯片通过同一条数字链路向主内存发送数据，它需要最快的芯片以避免瓶颈发生。


■《世界街头赛车3》刚公布时，惊人的画面成为一时话题。


■中国代工厂里的X360生产流水线。

微软并没有指望三星成为独家供货商。英飞凌和海力士也准备生产GDDR3芯片。但是海力士已经落后了，而德国芯片制造商英飞凌遇到了麻烦。2005年8月的时候，英飞凌宣布它获得了向微软供应安全芯片以及在内存单元中存储游戏的闪存芯片的合同。英飞凌还将供应无线手柄中的芯片和GDDR3存储芯片。这些游戏手柄芯片也很重要，因为这样周边附件厂商就不能在不向微软付费的情况下制作自己的兼容游戏手柄。

表面上，微软说它希望安全芯片仅仅允许在被授权和确认的产品上使用以与主机协同工作，这样能保证游戏体验的质量。当然，这一次微软希望能从附件的销售额中拿到自己公平的份额。实际上，微软销售无线手柄的价格是50美金一支，而专长估算成本的分析公司Portelligent估计成本仅仅是12美元。对英飞凌来说，这笔交易非常重要，因为它此时要马上做出决定，要不要把内存芯片业务剥离，成立一个新公司。

一些英飞凌的芯片运行速度到不了微软要求的700MHz。结果就是，富士康不得不专门拉出一条生产线把好的内存芯片从坏的内存芯片中拣选出来。合格的芯片可以用在主机里，但是不合格的芯片就被无视了。供应商已经尽力加速生产，但是提高产能不是一件容易的事情。可能需要半年的时间才能提高产能才能满足未知的需求。微软在春季把主机中内存的数量增加了一倍，但是芯片厂商无法立即调整其产量。最重要的是，PC机

TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY

所需要的高端显卡也需要大量的内存。但是，微软如此大量地生产主机——每台主机中有8颗芯片——这就占据了市场所能提供的内存芯片的大部分百分比。市场研究公司iSuppli的分析师Nam Hyung Kim说估计，微软拿走了第四季度GDDR3芯片中二成的产量。如果它真的能制造它想要提供的所有主机，那就可能占据市场的四成。

“对微软来说，这是个极富攻击性的计划，”金说道。“以我之见，这样进行下去非常危险。”

英飞凌仅仅是提供X360所需要的1700种零件的200家供应商中的一个。谁能预言到一个8美元的内存芯片会让微软新主机的野望脱轨呢？微软拒绝把矛头指向谁。富士康的吉姆·麦库斯克说，当然，供应链还有其他的短缺和并发症。微软从来没有特指什么时候发生了短缺。很多人把主机发售时永远缺货当作一个理所当然的事情。对其他人来说，这就好像是用慢动作观看铁路事故。这将损耗许多微软对消费者、发行商和零售伙伴许下的良好愿景。

“这很让人激动，也带来很大压力。”麦库斯克说。



第48章 CHAPTER 48 发售倒计时 Countdown To Launch

尽管主机的生产比预期的要慢，发售阵容还是在反复经历最后的变化。在克里斯·撒切尔的指挥下，微软提前为游戏开发商做好了准备。早在2005年1月的时候，他就告诉开发商们需要完成哪些工作才能通过认证。虽然最终版开发套件中的硬件直到6月份才发出去，软件套件已经让开发商们准备好了他们需要知道的东西。

道格·赫贝萨尔手下的认证部门准备迎接超负荷的工作。因为微软也启用独立承包商测试游戏，公司可能增加游戏测试人员的数量，因为最后一刻会涌来20款游戏进行测试。斯科特·亨森手下的先进技术组与开发商进行交流，确定他们提交游戏的准确时刻。

“有些开发商团队认为他们可以做得更强，因为他们对主机特性更加了解，”撒切尔说道。“但是那些真正需要对游戏特性进行锁定的开发团队把最后一个小时都花在调整游戏的平衡性、游戏性上，以确保他们把每件事情都搞定了。”

《使命召唤2》按计划完成了开发，而且在九月份就第一个完成了质量确认。在微软公司，道格·赫本萨尔手下有几十名测试员分布在英格兰和雷蒙德，他们一遍遍地打游戏，还没有什么缺陷。在提交游戏之后的一个星期，Infinity Ward得知他们已经在第一时间通过了检查。平均来说，质量检查阶段会为开发周期增加两周的时间。《完美黑暗 零》已经早早准备好，而且供评论的版本已经发到了记者们的手里。经过五年的制作，它终于完成了。《凯密欧 元素之力》随后跟上。而Bizarre也按时完成了《世界街头赛车3》。

彼得·摩尔必须做出决定，哪些游戏能赶上首发。从某种意义上说，微软必须确定最终的清单，这样零售商才能开始接受游戏的预定。有些时候，他做出的决定让微软受伤，但是有利于X360平台。比方说，在日本，微软延迟了《世界街头赛车3》的发售，这样NBGI的《山脊赛车6》就可以作为招牌赛车游戏。这就是罗比·巴赫喜欢的那种为平台长远利益考虑的决定，但是艾德·弗莱斯就不喜欢。这一次，很多《战争机器》之类的游戏被推迟了。但是之后，更多大作退出了首发阵容。在日本，这个诅咒又一次袭击了微软。水口哲也的《九十九夜》延迟到了新年，而Tecmo的《死或生4》也错失了成为首发游戏这一目标。世嘉自己延迟了《全能战车》，Bethesda延迟了自己的RPG《上古卷轴IV 湮灭》。而雅达利推迟了《时空飞梭》。

EA听从了对《教父》的早期评估，针对恶劣的评价，决定延期至少六个月。因为EA至少有100个人为这款游戏工作，这个决定至少让EA损失了1000万美元的工资成本。游戏已经开发了两年，所以分析人士认为这款游戏的成本会在3000万美元到4000万美元之间。损失了《教父》之后，很多记者在怀疑阵容会不会太弱。大概有四分之一的大作错过了首发时间。但是总计有18款游戏仍然来得及在第一天亮相。这比不上初代Xbox的19款游戏的规模，但是总比以往其他对手的阵容强很多。

微软所拥有的不光是18款招牌游戏，它还拥有12款XBLA游戏，包括《几何战争》怀旧进化版。它还免费提供《旋转泡泡球》高清版，玩家还可以下载其他游戏的试玩版，如果满意的话就付费下载完全版。

EA、Activision、Take-Two、世嘉、育碧和Namco都为微软提供了首发游戏。另有包括《死或生4》在内的20款游戏在年底之前上市。大约有160款游戏在开发中，产品线看起来非常健康。

但是供货形势看起来更加糟糕。科林·塞巴斯蒂安那时候是托马斯·维塞尔伙伴公司的分析师，他查看了零售商的情况，估计在年底之前只能出货150万台，而到达零售商手里的只有120万台。他估计微软甚至可能只卖出75万台。根据这种假设，他和其他人开始怀疑全球同时首发是否明智。这意味着沮丧的游戏玩家可能会把钱花在任天堂NDS主机、索尼PSP或者苹果iPod上。或者，情况可能更



■《死或生4》的延期给日版X360首发造成重大影响。

糟糕，他们会把钱留着，直到PS3到来。但是全世界首发已经开始行动，想要停下来也为时已晚。

就在首发之前的几天，罗比·巴赫停下来造访了山景团队园区。他重申了对主机首发的指导意见，但是承认预测销量仍然非常具有挑战性。

“你必须认识到，没有人做过我们正在完成的事情。”他说。

“这是第一次有人在同一个节日期间在三个主要市场进行首发。我们已经为之做了很好的准备。每件事情都按照我们的计划进行。但是，第一次就是第一次。这让预测显得有些挑战性。”

巴赫说，他决定避开在加州沙漠中举行的零点首发活动。“我一点都不酷，就不用去了，”他说道。相反，他决定陪同比尔·盖茨参加在华盛顿比利佛百思买店中进行的午夜首发仪式。


■X360临发售时，大批大作宣告延期。

第49章 CHAPTER 49 零点 Zero Hour



麦哈迪·阿什卡托拉布是加州库珀提诺市德安扎学院的一名一年级新生。他报名参加了Xbox.com网站上举办的“零点”竞赛活动。当他查收邮件的时候，这名来自圣荷塞的18岁少年震惊地发现自己赢取了一台X360主机和两张参加沙漠中举办的首发活动的门票。他给他的朋友，另外一名来自圣荷塞的圣塔克拉拉大学学生，18岁的沙岩·卡利斯打了电话。他们完全符合死忠玩家的定义，有很大可能在X360主机上花很多钱。

“我搞到了两张零点的票，你也去吧，”阿什卡托拉布说。卡利斯放下正在吃的比萨饼，大喊一声“哇！”卡利斯告诉了他所有的朋友。直到他拿邀请票给他们看，他们才相信这是真的。

他们费了很大功夫才说服自己的父母，开五个小时的车去参加一个父母们完全不能理解的活动。甚至值得为了这个事情翘几天课。代沟从来就没有变窄过。

“这样的体验一辈子才一次，”阿什卡托拉布说到。“他们不理解我们为什么会开车40英里参加一个游戏活动。我们要在那儿呆30个小时。”

这几个年轻人是如此地急切，以至于他们开车提前两个小时就到了。而离主机在东部时间11月22日午夜发售还有32个小时。他们到达帕尔姆达尔的边上的时候，向西进入了莫哈韦沙漠。五英里之后，他们可以看到远处浮现了两个巨型机库，远远看起来就像是古希腊的神庙。20万平方英尺的建筑里，四周是成排的探照灯，这儿比富士康生产X360的厂房还大。就像微软市场营销人员大卫·雷德计划的一样，要费一番功夫才能到达这里，只有最疯狂的粉丝才会不辞辛苦。



■机库的大门打开，“Jump In”的宣传口号出现在面前。

酸绿色的灯光照亮了前台，打出“你到了”的字样。这是经典的UFO风格的语言。安检极为严密。他们进入会场的时候经历了三道安检。一条K－9警犬嗅探背包。成排的移动式卫生间上面挂着标识，警告来访者小心大漠深处的蛇和其他危险动物。下午六点钟的时候，警卫开始允许人们进入会场，但是机库的门依然关着。当天色暗淡下来，探照灯开始闪亮，整栋建筑沐浴在诡异的绿光之中。数英里之外都能够看见光芒。到了那儿，玩家们发现一切他们需要的便利一应具全：在寒冷的沙漠里帮助他们保持体温的运动衫、咖啡厅。18岁以上的人可以购买酒精饮料的酒吧，还有震耳欲聋的摇滚和嘻哈音乐。微软已经搭建了几个白色的圆顶帐篷，这里提供Xbox LIVE账号所需要的记忆卡。这样，玩家就可以玩在线游戏，回到家依然可以用同一个账号登陆。

虽然玩家有一大群，但是和巨大的机库比起来还是显得很小。他们坐在微软分发的白色豆袋上。阿什卡托拉布说他在6月份的时候花了300美元预订一台主机，现在准备一共花上650美元。他是《光环2》和《世界街头赛车2》的超级粉丝。关于X360，他说，“我因为这台主机更加面向玩家群体而非常喜欢它。硬盘更大，你还可以选择自己喜欢的音乐。这就是为你准备的。”这几句话和2003年X30规划中的词句相差无几。

玩家来自20个不同的国家，这说明各个群族的广大人群都热爱游戏。当然，绝大多数是年轻人。但是，其中有许多人非同一般。23岁的扎查



■零点行动的现场是一片绿色世界，并且提供了舒适柔软的布袋椅。

理·琼斯是一名基因工程学的学生，他来自伊利诺斯州的爱德华兹维尔，头发半红半黑。琼斯在一场喝可口可乐激浪大赛中像发疯一样喝了不少，这才赢得一台免费的X360。他甚至在垃圾箱中寻找旧罐子。他在Hex168竞赛中提交了一张小丑装的照片，这样赢得了一张首发式的门票。琼斯在邮件中得到了一台X360，而且用了16个小时就打穿了《凯密欧》的测试版。现在他想要把《完美黑暗 零》握在手里。

零点仪式开始的时候，一个太鼓鼓手乐团来到机库巨型滑动门的前面。鼓手卖力演出，玩家大声喝彩。他们把屁股下面微软分发的巨大白色豆袋扔过去。在场的微软要员彼得·摩尔和J·艾拉德爬上明亮的巨型塔台，向下面的人群布道。

“谁准备好X360了么？”艾拉德喊道。他的声音从扬声器中冲了出来。大家一片欢呼。“谁准备好免费豆袋了么？”又是一片更大的欢呼。摩尔说，“这是三年来数千人工作的结晶。”然后大门开启，绿色和白色的灯光从机库射出。标识缓缓揭开面纱，显示“Jump In”。一个巨型X360标志旗从天花板上纵向悬吊下来。

零点机库中的流光溢彩，数英里之外都能看得见。

人群冲了进去，就像希腊人冲进特洛伊城。但是其中有几个人专门抽空找微软执行官握手。他们甚至要摆出姿势和他们拍照，然后还要签名。就像水流充满一个空间，玩家在机库中迅速冲到几百台X360前面，每天机器前面都有一部监视器或者是平板电视。绿色的光芒凝视着每一个角落。巨型屏幕从脚手架上垂下来。在舞台的另外一端，银白色的金属露天看台环绕着舞台。无处不在的音箱中传出震耳欲聋的音乐，但是许多玩家只注意他们自己面前电视机中游戏的声音，玩游戏玩得不亦乐乎。

微软的公共关系部门人员忙着安排记者与玩家见面。他们带着经过一个充满警卫的门廊，来到一个名叫“绿屋”的地方。与喧嚣的外部会场相比，这里惊人的安静。彼得·摩尔穿着牛仔裤和T恤衫，说“我在日本就是个传奇。”他对会场非常满意。他说会场“可以到达，但是需要一段像是朝圣的旅程。”

“我们考虑过举办一个名人聚会活动，”他说道。“但是举办这样的聚会才是回报玩家群体。这里投资的回报不怎么样，但是诚意是不能直观衡量的。”

参加活动的玩家们将是第一批购买主机的玩家，因为百思买在机库会场搭建起了一个临时店铺，而且还有收银机。摩尔说执行得“完美无缺”。但是他对主机短缺而感到遗憾，拒绝承认故意制造短缺，以吸引大家的注意，把X360主机推到炙手可热的状态。

“我们想在18天内让我们的主机走向全球化，而不是在18个月内进行，”他说道。“我们的员工这一阵没白天没晚上的干，这种痛苦对于我们来说再熟悉不过了。”

尽管首期主机短缺，摩尔还是说他期望在下一个假期来临之前卖出1000万台主机，虽然他不能确定能不能在索尼卖出第一台机器之前达成这一目标。就当时而言，摩尔想起零点活动开门的时候一群人冲进来还是非常开心。

在外面，比尔·阿达麦克之类的志愿者与人群在一起，看着他们的劳动成果在众人面前展开。杰夫·亨肖现在是Xbox数字娱乐部门的执行制作人，谈论微软任命他就是为了让Xbox能够面向更加广大的受众。在一个脚手架上，他问下面的人感觉如何，并说他自己就是一个普通玩家。他可以看得更宽广。

亨肖开创了这个项目，并且帮助其取得领先。J·艾拉德建议他们采访杰夫·敏特，他是无厘头的“光线追踪器”的资深制作人。

巴里·斯腾拉斯是艾拉德团队中的一员，他知道敏特准备为X360制作一个新的名为霓虹的视觉效果。这个软件能制作出随着音乐节奏震动起舞的3D动画，而且可以为聚会制作出迪斯科节奏的效果。

这一次，因为XBLA以及其他一些功能集成到了主机当中，他感到非常高兴。他说如果加入WiFi连接真是太好了，可惜WiFi连接太贵了。被问到把Windows或者Windows媒体播放器加进来是否有意义的时候，他说这台主机只考虑与娱乐有关的事情。“如果和生产力有关，那这项功能就还是呆在PC机上好了。”

18岁的库特兰德来自圣荷塞，他的朋友，18岁的本·大卫拉来自特雷西。他们周一晚上出现在活动现场，赶赶热闹。他们开车数百英里参加这个活动。“我的父母知道我出来玩了，但是不知道是为了电子游戏，”大卫拉说道。德安扎学院的学生克莱恩说他是《光环2》的超级粉丝，每周总是要想办法挤出5个小时玩游戏。

麦哈迪·阿什卡托拉布和沙岩·卡利斯在活动中玩了超过24个小时还精神振奋。他们拿着豆袋，开心地说在车里睡了四个小时。音乐让他们精神头不错，但是凌晨4点钟的时候音乐也关掉了，只有6点钟才会重新播放。沙岩说，他刚刚在《世界街头赛车3》中创造了世界纪录。他说，自己的记录至少能保持一天。“我花了730多美元，”阿什卡托拉布说。“现在我破产了。”伊利诺斯来的扎查理·琼



□Best Buy在零点首卖现场设置了多个收银柜，21日晚上9点开始在现场销售X360。



□X360日本首发现场。

斯说他自己干脆就没有睡觉。

21岁的绍尔·奥古斯丁来自联合城，而他的弟弟埃里克·奥古斯丁来自莫德斯托。他们两个曾经短短地成为了聚光灯的中心。他们走上大舞台，在《使命召唤2》的多人模式决赛中奋战。他们两个互相扔手榴弹，打得不可开交。绍尔排名第四，而埃里克得了亚军。他们在地板上大概睡了一两个小时。埃里克说他将买一台X360，但是绍尔需要再攒钱才能买一台。

排队的每一个人的旅程都有个精彩的故事。21岁的切尔西·克莱伯来自加州的护士学校，她是队列中的第一个女性。她和他的男朋友一起来的，只睡了四个小时。她说自己不是游戏的疯狂粉丝，但是她还是愿意排队，为她的表弟买一台Xbox主机。但是她说在这个30个小时的活动中，她和她男朋友一起玩了不少格斗和射击游戏。微软的愿景是X360对传统对象——青年男性之外的各种消费者都有吸引力。这就是为什么要加入克莱伯喜欢的音乐和照片特性。她非常开心，比方说，她的男朋友可以用开DVD播放器，因为X360已经内置了这种功能。

到了预定的销售时间，玩家开始排队。队列像蛇一样蜿蜒到大门。人群排成一个安全的形状，一直排到收银机。队列中的头两个人被告之一些特别的顾客将得到第一批机器。但是这些"特别的顾客"并不是名人。他们只是两个从密西西比州一直开了35个小时的车来到这里的家伙。

一个名叫托米小丑的证人把这两个人带到了附近的舞台上。这两个幸运的家伙叫埃德加·邦兹和迈克·戴德威尔勒，他们来自密西西比州的塞纳托比亚。邦兹今年20岁，戴德威尔勒今年19岁，他们两个开了1800英里来参加这个活动，只是为了提前24个小时到。他们打发时间的办法是开车到海边眺望20分钟。因为他们的狂热，百思买的经理同意他们两个得到第一台主机。托米小丑问他们两个谁玩游戏玩得更好，这俩人在台子上争个不休。这时舞台上出现了一台大钟，显示倒计时还有354秒。巨型机库门打开了，三辆百思买的大卡车在警察的护送下开了进来。绿色的灯光一闪一闪，人群开始有节奏地喊叫。警卫力量把每个人都拦在外面。"我们能把媒体记者们都放出来么？"一个安全官员问道。

卡车门打开的时候，玩家们都呆了。

百思买的员工甩开了卡车的箱门，露出了里面的3000台主机。太平洋时间9点钟，百思买的地区经理汤姆·纳尔将主机交给了这两个人。

"我们马上就要玩这两个游戏，"邦兹说道。他说，虽然离家还有35个小时的路程，但是他已经确定好如何度过以后的时间。"这太疯狂了。"



X360在日本堆积成山无人问津的照片在网上流传甚广。

首发仪式并非完美无缺。一名工人解开捆主机包装的安全绳的时候，一排主机坍倒了，砸到了地上。诺姆·爱德华兹是个33岁的电子工程师，他来自北卡罗来纳州的布伦特伍德，第3个拿到了主机。纳尔因为那两个来自密西西比州的家伙插队进来而对他说抱歉。爱德华兹提前8个小时就在线外面排队。他花了一个星期的薪水买一台主机，而且他已经买好了6个游戏放在家里。

"我真是累死了，"爱德华兹说道。他是用朋友迈克·亨利奎兹的邀请函来的，而36岁的亨利奎兹是旧金山艺术学院的学生，他住在安提奥奇，志向是成为一名游戏设计师，他说自己排队等待的过程也很享受，因为可以结交朋友。这两个人在喧嚣的机库里睡了90分钟，还都是熊猫眼。

"这关乎你在街区里第一个拿到主机。"亨利奎兹说道。"我们想要拥有新玩具，在街区里第一个拿到，这样每个人都会到你这里来。我们已经有了高清电视机，要好好的炫耀一下。"

许多赶来参加活动的人根本不在乎它只是一个彻头彻尾的舞台市场活动，甚至也不关心最开始的两个购买主机玩家插了其他几百个人的队。对玩家来说，这是一个文化活动，一个被认为是最酷的人玩上最热门的装备的地方。

圣何塞的麦哈迪·阿什卡托拉布抓着他的主机和游戏，他为这些东西花了730美元。被问到花了30个小时等待之后感觉如何的时候，他说道，"好重，"这当然是说主机盒子的重量。他的朋友沙岩·卡利斯又说道，"我可不认为这个很重。"问他累不累的时候，卡利斯说，"我总是干这样的事情。"两个年轻人收拾起他们的大白色袋子，再开车400英里把它们拖回家。他们没说什么豪言壮语。毕竟这只是个主机首发而已。奇怪的是，还剩500台主机没有人买。有些零点发售活动的玩家没有参加，有些没有足够的钱，而有些纯粹是坚持不下来。百思买的员工问参加活动的记者和公关人员他们要不要再买些剩下的主机。如果微软在机库这里创造的欢乐能够在世界的其他地方重复上演，那么X360将统治业界。



第50章 CHAPTER 50 执行 Excution

在X360主机首发之夜，罗比·巴赫去了华盛顿比利佛的百思买店。他看到比尔·盖茨与玩家一起聊天，并且在太平洋时间9点钟声响起的时候将第一台主机交给了玩家。

盖茨把第一台主机交给了丹·弗里曼，他是个26岁的程序员，来自微软服务器及工具部门。他差不多等了四天。一名记者说弗里曼"对媒体表演得过头"了，好像他是一个为奖金打拳的斗士。

"我只是想要我的Xbox！"他冲进商店的时候大声喊道。

盖茨与26岁的比利佛居民，伊萨斯·福马西奥打了一场《世界街头赛车3》。

"我感觉这是开始的结束，"巴赫说道。"这是一种激动的感觉，长出了一口气。我觉得我们的形势非常好。现在我们开始出发了。对我来说，个人超级满意。"

这家百思买店销售了超过275台主机，和弗里德曼一样，很多顾客都是微软的员工。

巴赫在活动结束之后参加了另外一个午夜活动。他已经安排好第二天早上8点在电视上露面，并接受媒体的电话采访。当天晚上，路透社的记者报导说玩家在商店前面支起了帐篷。他们不得不忍受西雅图的巡夜警犬和曼哈顿的大雨。

"我感觉太强了，"30岁的彼得·冈萨雷斯说道。他来自曼哈顿，在一家百思买店前等了三十个小时。他说要回家一直打游戏打到第二天去上课。

但是整个北美都经历着严重的缺货。每个打广告说举办午夜首发的商店前面都有许多玩家排起了长长的队。百思买是微软的关键零售伙伴，但是就算是它们的许多商店也没有多少X360在手里。许多CircuitCity卖场也有数百人在外面排队，但是每个店只有25台主机。华盛顿林伍德的一家

沃尔玛有14台主机，一瞬间就被一抢而空。

菲利克斯·达尔多夫是个49岁的圣何塞居民，他在首发当天的早晨去附近的沃尔玛店面，只是发现主机已经卖完了。他去了一个又一个商店，都是一样的结果。

“这当然不是我打算度过假期的方式，但是你有小孩的时候就没有其他选择，”达尔多夫说道。

虽然微软一开始许诺正常有规律的供货，但是零售商完全不知道下一批货物从何而来。BAX环球公司满载着X360的波音747航班正一架接一架地飞过来。有的航班是最后一分钟才定下来的，这让微软在空运上花了一大笔运费成本。商店对微软的不满开始表面化，说微软人为地制造短缺，这样它就能引发需求狂热症。波特兰阿卡迪亚投资公司的分析师约翰·泰勒估计，微软也许卖出了80万台主机。他并不认为这是故意的。

有的商店经理开始发放购物券，这样消费者可以先回家，然后第二天早上再来买他们的主机。部分城市的百思买经理向那些排队的人发出通知，说消费者必须购买价值700美元的无返点商品才能买一台主机，虽然说他们连锁店的广告中并没有做出这样的要求。连锁店甚至最后向那些感觉受到欺骗的玩家道歉。

eBay的首席执行官梅格·惠特曼说，在一个星期左右的时间里，eBay上大约卖出了4万台X360主机。许多主机转手的价格超过1000美金。一家市场调查公司在eBay上买了一台X360，然后把零件拆开。iSuppli的分析师克里斯·科洛迪说公司估计微软为一台X360主机套装要花费553美元的成本。这就意味着微软在每台有硬盘的主机上损失153美元，这还不算生产和市场销售费用。而相比之下，Xbox在其生命周期中的成本估计为168美元。微软内部人士说这个估算值高了，因为绝不可能像iSuppli估计地那样，ATI从中抽取141美元的图形芯片费用，而IBM在每台主机中收取106美元的微处理器成本。

X360真正地成为了流行文化的一部分，但并不总是以微软所希望的方式引起关注。一个在互联网上捣蛋的家伙甚至用亚瑟歌曲的调子写了一首歌调侃X360主机的缺货。这首歌中甚至嘲讽性地说要把微软的执行官杀掉。一个微软本来不打算播放的X360电视广告在互联网上流行起来。在广告里，一群奇怪的人在地铁站用扣扳机的手指指着其他人，假装开枪，制造一起模拟的大屠杀。在一个恐怖分子袭击的年代，微软认为这并不好玩。

有的消费者幸运地找到了一台他们可以买到的主机，但是他们回到家之后，主机无法工作。在光环上闪烁的红色灯光帮助玩家解码确定某些错误信息。但是出现了许多过热主机的案例。微软的女发言人莫利·奥丹尼尔说公司已经接到了零散的报告。微软说“绝大多数X360主机玩家正在他们的新系统上进行愉快的游戏体验，”而返厂率是工业标准的3%到5%。公司让消费者拨打800电话，并在支持网站上提示，机主不要将主机放在长毛绒地毯上或者没有空气流通的狭小空间内。微软为机器的寄送承担双向的运输费用，并说每个故障都将进行个案处理。

因为电源大得像砖头，微软也受到不少媒体的恶评。在发售前，微软从来不对媒体提起电源的尺寸，当然电源实际上也和真正的砖头差不多大。然后，消费者们就开始日复一日地念叨这个“鲁莽的惊喜”。

质量问题也出现了。有些玩家报告说，一些《完美黑暗 零》或者《世界街头赛车3》之类的游戏会宕机。虽然这些都是小问题，但是在互联网和博客的时代这些问题被放大了。尽管微软否认这些报告，但是许多人在Xbox.com网站或者其他什么地方贴帖子反应他们所遇到的问题。这些问题可能会吓坏那些不愿意在人群中挤来挤去争取到第一名购买主机的玩家。对日本玩家来说，这个问题听起来就像是多年前恐怖的“刮盘门”。事实上，如果有人在主机运行的时候把主机翻过来，那就可能刮坏飞速旋转的碟片，并且发出吱吱的噪声。微软的工程师们没有料到DVD光驱运行的速度比以前Xbox主机更快。他们不得不寻找修正的办法。

■比尔·盖茨亲自将X360递给了弗里曼，并与其亲切握手。

37岁的克里斯·萨雷克是一名图像专家，他居住在马萨诸塞州的奇科皮。2005年8月的时候他在EB游戏店预定了一台Xbox360。直到首发之后的整整一个月，他才拿到自己的主机。他觉得这是一台超赞的机器。不过28天之后主机就罢工了，他把主机返还给微软，收到了一台临时代玩机，却发现他手里的新机器连不上Xbox LIVE。他抱怨说微软向他提供的服务太糟糕了，有两周根本就没人理他。最后，他得到了两项回应：一张免费的《凯密欧 元素之力》，和一个快速维修中转的承诺。他读了一篇彼得·摩尔的访谈，大赞公司为消费者提供的服务，说首发之中的问题被“互联网上12个人不成比例的吹大了”。萨雷克被气坏了，他给《今日美国》的记者迈克·施耐德和旧金山时报的记者马修·易发了个消息。这引起了微软公关部门的迅速回应，他们一直说消费者满意度是他们最重要的目标。萨雷克抱怨微软“蹩脚、恐怖、糟糕”的服务，甚至在论坛上与拉里·赫布战成一团。公司告诉他说，德克萨斯州的维修中心遇到了问题。他们免费送给了他一支无线手柄，还有一个月的免费Xbox LIVE服务。

“看着我最喜欢的游戏公司如此行事，真让我痛心，”他说道。“不过我还没有想到被一个我每年花好几千美金购买产品支持的公司像这样戏弄过。”

赫布想要成为微软公司一张友善的脸孔。他跟踪问题，进行回馈，并报告他所发现的一切。“有少量的机器返厂，”他说道。“我一直在监视并且共享这些信息。如果一名玩家遇到了问题，我们会进行客户支持。每个在家打游戏的人——你听不见他们的声音。”

尽管存在短缺和质量问题，首发还是成为了数字时代的文化事件。许多把主机带回家的人玩游戏都很开心。但是，尽管首发的时候有18款游戏，而且在假期结束之前数量更多，死忠玩家们还是把这些游戏都爆机了，然后乱猜下一批游戏是什么。有的人在等待下一批游戏的时候转向XBLA游戏。

微软力图以自己的好消息抵消那些媒体的恶评。绝大多数人看起来似乎对游戏非常满意，尤其是《使命召唤2》。但是在篮球游戏中，他们发现了不少问题。尽管球员看起来非常逼真，但是他们移动的时候却显得不真实。ExtremeTech.com网站的主编劳埃德·凯斯说，“图像更好了，但是一个球员移向另外一个地方的时候眼睛看起来却非常别扭。”

微软说，这些早期购买主机的玩家之中超过一半享受了Xbox LIVE银会员版。而且超过九成的玩家说他们会购买一台高清电视机。

虽然微软无法为美国市场提供足够的主机，但是微软还是在接下来的12月2日举办了在欧洲的首发。Xbox部门的销售及市场负责人米奇·科奇说这非常重要。从长期来看，再没有一个人感觉自己是二等公民。结果就是，微软的缺货让所有地区的消费者都非常不满。公司为欧洲各国的零售店准备了30万台主机，在假期结束之前，微软还会再运来20万台主机。



■比尔·盖茨在店内玩起了《哥谭赛车计划3》。

在欧洲的首发于16个国家同时展开，进行得非常顺利。市场调查公司Chart-Track说，360是英国历史上卖得最快的游戏主机。豪华版的销量远远超过核心板，比例达到了2:1。在英国有15个游戏参加首发，有10款作品进入了全部游戏销量榜的前40名。

33岁的凯文·萨奇居住在伦敦，他从游戏发售夜之前的下午就在一家游戏店前面等着。“我这下半辈子都会记得这一次，”他说道。

日本就是另外一回事了。销售于12月10日开始。微软以东京X360休息厅的开张迎接首发。玩家可以在这座三层小楼里看到首发游戏，而且在购买之前先玩一玩。

首发定在周六早上，北美市场首发18天之后。这次还在初代Xbox主机首发的地方：东京市涩谷区津谷屋零售店的一楼，这里是城区地铁系统的中心枢纽。有250名忠心耿耿的粉丝在前夜就来了。他们戴着Xbox LIVE的帽子，挎着游戏装备。彼得·摩尔和丸山嘉浩到达的时候，他们发出一阵欢呼。在发售之前360秒，店铺启动了一个倒计时钟，大家开始一起读秒。一名22岁的电影制作人购买了第一台主机，交付主机的是一个辣妹，IGN的记者对此艳羡不已。

有些玩家在东京商店外面整晚排队。但是在场的博客写手和记者也拍到了许多店铺里X360主机堆积如山的照片。IGN报告说一家新宿的商店只有65名粉丝光顾，而2004年12月PSP首发的时候有1200人在这里排队。《FAMI通》杂志在一个调查中说微软在日本市场前两天只卖出了62000台主机，还不到总备货量15.9万台的一半。2002年2月初代Xbox在日本首发的时候，微软也在三天内卖出了12.3万台，现在还不到一半。微软在发售的当周只有6款游戏，而相比之下初代Xbox倒有12款。

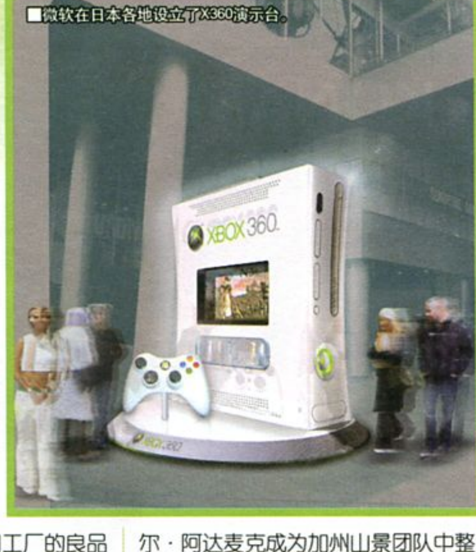
“销售缓慢的原因只有一个——《死或生4》的上市推迟了。”《FAMI通X360》的主编松井宗达这样说。被调查的读者中有61.5%说他们将会购买这款游戏。在日本最受欢迎的游戏是NBGI的《山脊赛车6》和微软的《完美黑暗 零》。但是媒体关注的只是糟糕的首发。尽管微软已经在工业设计中小心翼翼地考虑了各种需求，尽管已经为日本游戏砸下巨资，尽管为了地区公平而进行全球同步首发，日本市场的首发还是又一次成为彻头彻尾的灾难。

任天堂的营销副总裁雷吉说他不愿意得罪在微软的朋友。但是他说全世界范围内的缺货是一个“巨大的失算”。他说，缺少为日本市场打造的游戏是无法原谅的。而且他说世界其他地方玩家狂吼着要一台主机的时候，在日本的主机却积压如山也没有意义。

日本的游戏发行商开始着急了。一个日本主要游戏发行商的官员称：“也许我们将不再为它制作游戏了。他们应该等到更好的游戏已经制作完成的时候再上市。除了首发策略，其他一切都还不错。现在，没人买主机了。”

这并不是日本玩家喜怒无常。他们大批大批地购买NDS和PSP，日本的游戏市场在多年以来第一次得到了增长。2005年日本游戏市场中硬件销量增加了47%。NDS卖出了400万台，占据了总体硬件销量的4成。2005年软件销售前十名中，NDS占据了其中6名。而与此同时，索尼PSP卖出了200万台。到年底的时候，微软估计卖出了107800台X360，而平均到每台主机的游戏还不足一款。卖的最好的游戏是《山脊赛车6》，数量是可怜巴巴的29891张。

微软绝大多数高官拒绝承认出了什么问题。系统设计师格雷格·吉布森说，如果考虑所有可能出现的问题，那么主机短缺还算是好的问题。托德·霍尔姆达尔说，零配件供应出现短缺，但是首发的整体情况比上次要顺利得多。



■微软在日本各地设立了X360演示台。

“没有很大的质量问题，没有系统设计上的问题，”他说道。“我们工厂的良品率都非常好。与第一次相比，我们对结果非常开心。这是一个伟大的魔术般的产品。我们正采取措施改进质量。我们继续在少数几个零件上寻找问题，继续确定问题在何处。你要做的事情非常复杂，那就是从白手起家设计一台主机。你总是会遇到崭新而又独一无二的挑战。我们需要1700个零件，但是供应链上的一个问题就够让你头疼的了。拥有一支时刻准备迎接挑战的团队真好。”

十二月的时候，罗比·巴赫宣布了九月份他晋升之后的首次人员重整。他让Xbox首席财务官布莱恩·李升职为非游戏娱乐业务的负责人，他还掌管视频业务。J·艾拉德晋升为更广泛的娱乐业务部门的首席技术官。米奇·科奇负责整个集团的零售业务。而彼得·摩尔负责Xbox业务和Windows游戏。托德·霍尔姆达尔认为J·艾拉德的新角色是Xbox平台的业务领导。拉里·杨晋升到了霍尔姆达尔的位置上，成为硬件主管。比尔·阿达麦克成为加州山景团队中整个半导体团队的头头。许多成员都去享受需求已久的假期。杨离开休假去了。尼克·贝克尔则休假去内华达塞拉山脉中的雪山中滑雪。

巴赫解释了采取这些措施的原因。“彼得不是Xbox的首席官员，因为他的业务范围比Xbox要广，他还要管理Windows游戏和MSN上面的休闲游戏。我们上一次开会是在11月，现在我们一个月开一次会，不像原来那样每周一次。现在这就是彼得的Xbox周会，而我并不需要参加。彼得进入游戏产业已经有很长时间，他有游戏、市场、销售和业务管理各方面的天资。”

零售商为主机短缺而怒火万丈，但是他们至少没有公开把矛头指向微软。然而，那个时候互动娱乐商协会游戏零售部门的总裁哈尔·哈尔宾说，缺货导致零售商和微软之间关系非常紧张。X360主机的市场营销总监大卫·雷德则试图客观对待这种失败。

“我们仍然拥有销售最快的主机，”雷德说道。彼得·摩尔承认，“如果我们知道全球首发会是这个样子，那么说不定我们就不这么干了。”他是他从未为进行这种努力而后悔。EA是第一个在12月宣布销售在下降的公司。拉里·普罗布斯特说，现世代主机游戏的销售下降了，因为玩家把钱省下来去买X360。但是因为买不到新主机，玩家只是在假日期间坐在一边无所事事。而其他的游戏公司，从Midway到Activision也遭遇了类似的财务报告。最后他们不得不解雇了总计数百名员工。

“如果历史教了我们什么东西，那就是小问题是不可避免的，”普罗布斯特说道。“没有一个公司能满足最开始的要求。”

（全文完）



■《山脊赛车6》是日本最畅销的X360首发游戏，但销量同样令人失望。



黑暗血统

因为刊登广告的日刊与由 Konami 代理的日版同一天上市，因此广告的构成非常简单：一张气势恢宏的图加上“本日发售”4 个字即可。都说本作是《魔兽世界》风格的《塞尔达》，可惜到了日本人眼中这完全不能构成吸引人的理由。不过对于精美的美式插画，日本人还是相当识货的，本作虽然日本销量不高，但是评价并不低。



成就集中赢
Achievement Unlocked

本期集结成就390项
合计成就9900点

冰河世纪 恐龙的黎明/吃我子弹/刀锋传奇
飞屋环游记/怪兽大战外星人
马达加斯加赛车/美食从天降/汽车总动员 车神大赛
世嘉MD终级收藏/FIFA 10

文 胜负师&levelup.cn成就攻略小组 美编 一刀

文 xumai0451



FIFA 10	EA	体育
X360 FIFA 10		美版
2009年10月2日	1~4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在游戏主机进入了次世代之后，《FIFA》系列也加快了其前进的步伐。而《FIFA 10》的问世则是让这种进化提升到了前所未有的程度。本作新加入的“360度控球系统”是足球游戏历史上里程碑式的突破，此系统不但摆脱了传统的8方向固定移动，而且让带球过程显得更加真实，再加上新的物理引擎和更大范围的传球可能性，本作可以称得上是“和现实足球最为接近”的足球游戏。总之这是一款所有足球游戏爱好者不能忽视的作品。

总成就 1000点 成就个数 44个

入门级

取得难度不高，耗时不长，相对较简单。

Shooting Boots 5点

成就说明 在游戏开始的一个自由场地中踢进5球。

成就拿法 在进入游戏后与门将1对1的场地上踢进5球。需要注意的是游戏默认的场地是随机改变的，所以5个进球要在同一场地踢进。

Off the Woodwork 15点

成就说明 在比赛中踢中门框进球。

成就拿法 此成就难度不高，但需要一些运气。

Hard Earned Win 10点

成就说明 用一支半星球队击败一支五星球队(可在线上模式进行，单机模式限制在Professional难度以上)。

成就拿法 线上对战较麻烦，建议大部分玩家还是选择单机模式。给大家介绍一个比较简单的打法：在拥有两只手柄的情况下，在Professional难度下自己选择一只半星球队，给2P手柄选择一支五星球队，然后进入游戏。获胜即可解锁。

Grind it Out 10点

成就说明 被罚下一人情况下赢得比赛(可以在线上模式进行，单机模式限制在Professional难度以上)。

成就拿法 拿法与“Hard Earned Win”成就原理相同，也是利用2P手柄无人操作的方式取得。

Cup Upset 10点

成就说明 用一支一星球队赢下16队锦标赛(限制在Professional难度以上)。

成就拿法 此成就是用一支1星球队在tournament模式里的16支球队的杯赛中夺冠。满足拥有1星球队和16支球队条件的只有波兰和捷克联赛的杯赛，所以玩家只能在这两个联赛中选择球队并夺冠才能获此成就。另外在比赛前把自动存档关掉，可以方便在失利后重赛。

Good Friend 25点

成就说明 完成一次倒钩进球。

成就拿法 多用LB+Y的过顶传球或用B键的高空球来创造倒钩射门的机会。最好是能找到一个同伴，这样两个人配合让同伴在两翼为玩家传球，玩家自己则在中路等待射门机会。反复尝试几次即可成功。

Total Control 5点

成就说明 在所有设置均为手动的情况下赢得一场比赛。

成就拿法 在“Controler Setting”的选项中，把所有选项调成“manual”，并把上面的“Auto Switching”选项调空，此时赢得比赛能获得成就。由于没有对难度进行限制，所以可选择最低难度进行比赛。需要注意的是由于此时的传球与射门的精度会大大降低，建议玩家多使用盘带来逼近对方球门。

Lounging Around 10点

成就说明 在Lounge Mode单场比赛中得到2500分以及5个徽章。

成就拿法 此模式的得分是对玩家在比赛中的各项数据进行计算获得，故只有在比赛中有好的综合表现才能获得高分和徽章。幸运的是得分高低与难度无关，玩家可在低难度下把比赛时间调长来赚分，从而顺利取得成就。推荐使用一支半星球队来打一支五星球队，这样可获更高得分。获得徽章的要求有：1，比赛前5分钟进球。2，队长首先进球。3，一名球员进3球。4，进一个任意球。5，三十米以上进球。6，没有犯规和吃牌。7，不换人直到比赛85分钟。8，只有18码内的进球。9，在比赛的89分钟后进球。10，角球得分。

A Star Is Born 10点

成就说明 创建一名球员。

成就拿法 在Virtual Pro中创建一个属于自己的球员，完成后获得成就。

Practice Makes Perfect 10点

成就说明 在练习模式中锻炼技术。

成就拿法 玩家只要在进入游戏后的自由场地按Back键，选择后三项中的一项进入即可获得本成就。

至此成就进度 110/1000

进阶类

此类成就难度较之前成就有所提升，而且麻烦的是此类成就都比较耗费时间，解锁这些成就对玩家的毅力和耐心是极大的考验。

Real Fan 50点

成就说明 游戏总时间超过50小时。

成就拿法 只需进行游戏累计50小时，没有任何限制。比较简单，在获得其他成就的过程中机会获得。

Well Travelled 25点

成就说明 每个球场都进行一场比赛。

成就拿法 在赛前选择好场地，每场比赛时间最低可调成8分钟。只能一个个的踢。说明一下，游戏光盘中总共有49个球场，游戏首发日还有一个免费下载的DLC含有Bernabeu球场，如果下载了总共就是50个球场。

Around The World 15点

成就说明 每个联赛选择一支队伍进行比赛。

成就拿法 在每个联赛选择一支自己喜爱的球队比赛即可。注意在任意条件下进行的比赛都会计入比赛数。

Globetrotter 30点

成就说明 用球队在欧洲的5大联赛都赢得冠军头衔。

成就拿法 在法国、意大利、德国、英国、西班牙五个国家的联赛中赢得冠军。与Around The World成就拿法基本相同，只是需要获得联赛冠军。

Always Available 35点

成就说明 完成Be A Pro的一个赛季并且不跳过任意比赛。

成就拿法 除了不跳过任意比赛，没有任何数据、胜负的限制。玩家可以享受一下这个模式的乐趣直至赛季结束。

Skilled Pro 25点

成就说明 用你的Virtual Pro完成100个任务目标。

成就拿法 在Virtual Pro选项中的Accomplishments里有任务说明。根据说明即可完成。此成就在比赛或练习中均可以获得。

Wheeler Dealer 15点

成就说明 在经理模式中买下50名球员。

成就拿法 买球员就需要金钱，建议玩家在简单难度下，选择一个每场胜利奖金较多的赞助商，同时把球场扩大一下来增加门票收入。

由于限制了周薪就相当于限制了购买球员数量，这里推荐玩家在积累一定的资金后购买一些能力比较不错的球员，然后再以稍低的价格卖出，这样可以把升上去的周薪又降了下来，然后再次购买球员，在这个过程中玩家相当于扮演了一个中介的作用。卖出50名球员后即可解锁本成就。

Challenging Schedule 45点

成就说明 不跳过任意比赛完成一个赛季的经理模式。

成就拿法 这个成就玩家可以把场均时间调到最低来比赛。此外为了方便其他成就，最好把联赛冠军收入囊中。

Double Champs 40点

成就说明 经理模式中在任意的联赛连续赢得联赛冠军。

成就拿法 玩家可在解"Challenging Schedule"成就的时候取得联赛冠军，这样只要玩家在第二个赛季也取得冠军就可以获得此成就了。相对宽松的是第二个赛季可以在确保获得联赛冠军的情况下跳过一些比赛。

Climbing the Ladder 45点

成就说明 用同一支俱乐部在经理模式中连续提高名次。

成就拿法 玩家在简单难度下连续不断地获胜即可快速提高俱乐部名次。

The Treble 75点

成就说明 在经理模式中一年获得三个冠军。

成就拿法 玩家在第一个赛季获得联赛冠军后，在第二个赛季才有三线作战的机会。所以只有到第二赛季玩家才能赢得三个冠军。

由于没有难度限制，所以此成就难度不高，只是比较费时间。好在玩家在拿到此成就时也就得到了"Double Champs"成就。

Established 50点

成就说明 成为一名5星经理。

成就拿法 此成就就是把Manager Reputation下面的五颗星长满。玩家只有在经理模式中不断取得胜利和各种成就才能不断地增长经理人评价，同样是比较费时的成就。可在获得经理模式其他成就的同时把评价升至5星从而获得此成就。

No Pressure 35点

成就说明 经理模式中将你的信任度提升到100%。

成就拿法 此成就就是把"Board Confidence"条长满。拿法与经理人5星评价类似，同样需要不断的取得胜利和各个冠军头衔来增加球队董事会对玩家的信任。

Theatre of Dreams 10点

成就说明 经理模式中将你的球场经理人能力提升到10级。

成就拿法 此成就是把"Staff Upgrades"里的"Stadium Manager"提升到10，需要消耗较多的资金。比较快的方法是选择一支比较富裕的球队(比如曼联和皇马)，然后直接提升球场经理人能力到10级。之后跳过比赛，再返回菜单后就会获得。

Phoenix from the Ashes 25点

成就说明 用5个赛季内将你的2星球队变为5星豪门。

成就拿法 又是一个十分耗费时间的成就，没有难度限制，玩家要做的就是不断的取得胜利。

Limited Resources 50点

成就说明 在经理模式中用1星或更低的球队赢得联赛或杯赛冠军。

成就拿法 拿法与"Phoenix from the Ashes"成就类似，不同点是一个赛季就可以获得。

至此成就进度 680/1000

在线成就类

本作的线上成就占了全部成就的1/3左右，不过取得方式都较简单，大家可在方便上Live时把它们补全。

FIFA Fever 5点

成就说明 传染成就，在线模式中和拥有这个成就的人进行游戏。

成就拿法 只要找到一个拥有此成就的玩家进行对战，然后击败对手即可获得。

Camera Man 10点

成就说明 上传一段影像到EA服务器。

成就拿法 在比赛中按start键进入暂停菜单，然后进入"Instant Replay"中按Y键即可上传视频。无论内容是什么只要上传成功即可获得此成就。

Top of the League? 10点

成就说明 在友谊联赛中赢一场比赛。

成就拿法 在线模式中的Friends League的比赛中获胜。

Photographer 10点

成就说明 上传一个屏幕截图到EA服务器。

成就拿法 在任意比赛中，按start键进入"Instant Replay"中按下右摇杆键即可截图，被截图片会被立刻上传，此时成就即可解锁。

Underdog 20点

成就说明 选择一支比对方弱的球队完成一场线上Head to Head比赛。

成就拿法 在线模式中的"Head to Head"的比赛中用一支比对手弱的球队取得胜利即可。

Experimental 20点

成就说明 用5支不同的球队完成线上Head to Head的比赛。

成就拿法 与"Underdog"成就类似，只是需要用5支不同球队完成比赛，没有胜负要求。

Ton up 100点

成就说明 赢得100场线上比赛。

成就拿法 要赢得一百场线上比赛不容易，最好有固定好友，这样可以通过互相"照顾"来刷够胜利场次。

Team Player 25点

成就说明 完成一次职业俱乐部冠军赛(Pro Club Championship)。

Looking Good 10点

成就说明 下载一个人物脸部建模。

成就拿法 在"Virtual Pro"选项里的"Download Game Face"中下载。

Recognise Anyone? 5点

成就说明 下载一个真实俱乐部球员的人物脸部建模。

成就拿法 与"Looking Good"成就相同，只是需要下载一个真实的俱乐部球员的脸部建模即可。

Window shopping 5点

成就说明 进入FIFA商店。

成就拿法 在登入Live的前提下进入"FIFA10store"。

Good Form 20点

成就说明 连赢5场线上Head to Head比赛

成就拿法 推荐找一位熟悉的好友，会比较快的获得此成就。

至此成就进度 920/1000



秘密成就类

注意此类成就中有2个成就的成就点数为0点。

Still Practicing 10点

成就说明 在游戏开始的一个自由场地中踢进20球。

成就拿法 在进入游戏后与门将1对1的场地上踢进20球。需要注意的是游戏默认的场地是随机改变的，所以20个进球要在同一场地踢进。



Good Support 10点

成就说明 用你最爱的球队进行一场Team Play Match

成就拿法 "你最爱的球队"就是在初次进入游戏时选择的"Favourite Team"，可在"MY Fifa10"选项中的"Arena Options"条目中找到。

Bad Loser 0点

成就说明 在5场将要输掉的Xbox LIVE比赛中途选择退出。

Gutsy Call 10点

成就说明 用一支比对手弱的球队在一场线上Head to Head比赛的加时赛中获胜。

Glory Hunter 0点

成就说明 用同一支5星球队连续进行10场线上Head to Head比赛。

成就拿法 没有对胜负的要求，只需要用同一支5星球队连踢10场比赛。

Time For A Testimonial 50点

成就说明 用你的Virtual Pro完成500场比赛。

成就拿法 非常考验人的成就。家可以在进行经理模式时，把之前创建好的Virtual Pro放到自己管理的球队中，之后只要多让他上场比赛会省去很多时间。

1000点 完成!

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



世嘉MD终级收藏	SEGA	合集
X360 Sega Mega Drive Ultimate Collection		美版
2009年2月10日	1～2人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

想必很多人都听说过《世嘉MD终级收藏》的大名，作为一款官方模拟器性质的游戏，它所收录的不仅仅是MD时代的经典作品，也是很多人童年时代的美好记忆。单从怀旧角度来说，可能吃惯了次世代山珍海味的玩家会对这样的游戏不屑一顾，不过所有游戏都可以使用即时存档功能，使用MD时代的秘技也不会影响成就的解锁，这种贴心的设置把游戏难度降到了最低，利用S/L大法可以轻松获得任何成就。对于成就饭来说，只要有一定的基本功，花上七八个小时，把儿时的游戏简单体验一下，就能拿下1000点成就，还是很划得来的。文 SunX



Get Rich 25点

成就说明 在《Alex Kidd》中获得1000块钱。

成就拿法 获得关卡内或击倒敌人后出现的金币，金币数达到1000即可获得成就。



Don't Die 25点

成就说明 在《Alien Storm》中不死打到第3关。

成就拿法 《异型风暴》的整体难度不是很高，在进入游戏前把游戏难度调到最低，在对付第2关的BOSS时多放"保险"就OK了。

Enter the Beast 10点

成就说明 在《Altered Beast》中的第1关获得10万分。

成就拿法 在《兽王记》第1关获得10万分的关键在于通关时间和是否无伤。杀死蓝色狼犬会出现"兽化球"，一定要在第一次遇到BOSS前杀死3条蓝色狼犬并获得3个"兽化球"，变身为狼人之后才能让BOSS快速现身。BOSS战时可站在背景王座正中间的位置不停释放飞行道具，可无伤干掉BOSS。

Holy Water 20点

成就说明 在《Beyond Oasis》中解放水精灵。

成就拿法 《光之继承者》的成就需要打完第一个迷宫，游戏开始后先帮忙消灭攻击村子的强盗，然后前往地图左侧的城堡(可打开地图查看位置，标注旗帜的地点是目的地)找到国王，并获得1把红色钥匙。接着前往地图右侧的水之神殿，层层推进的过程中还要通过跳跃来躲避水流机关的阻碍，在顺利干掉蝎子BOSS后，利用光魔法冲击水晶从而解救出被囚禁的水精灵，十来分钟便可完成。

Stealing Points 20点

成就说明 在《Bonanza Brothers》中的第1关内获得40000分。

成就拿法 《幸运兄弟》获得高分的方法就是用门撞晕警察，在第1关初期有个警察站在门后，过去开门砸晕他能获得1000分，反复40次就能获得成就，要注意的是有3分钟时间限制。选择快速过第一关，也可以得4万分，但操作一定要熟练。

Easy as Pie 15点

成就说明 在《Columns》中选择简单难度并获得20000分。

成就拿法 对于不擅长方块游戏的玩家来说，这个成就的获得条件是非常困难的，因为当分数超过1万分时，眼睛已经跟不上方块下落的速度了。所以笔者只能建议玩家多多练习，并且频繁采用即时存档来把分数磨到2万分。

Hardly a Hero 20点

成就说明 在《Comix Zone》中完成第1关。

成就拿法 《漫画地带》是一款硬派的动作过关游戏，难度很高，多利用即时存读档的方法可以节约很多时间。如果依旧无法通过第一关，那在"Jukebos"选项内，选择3、12、17、2、2、10、2、7、7、11，听到效果音说明"无敌"秘技已经开启。

Get Ahead 30点

成就说明 在《Decap Attack》中收集5个金币。

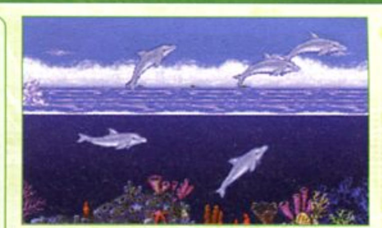
成就拿法 《僵尸大进击》中金币都隐藏在石头雕像中，仔细搜索场景中的每个雕像就能尽快收集齐5个金币了。



Communication is Key 10点

成就说明 在《Ecco》中与其他海豚说话。

成就拿法 发射超声波与其他海豚对话，几秒钟就能获得该成就。



Taste Like Tuna 20点

成就说明 在《Ecco The Tides of Time》中吃掉200条鱼。

成就拿法 找到鱼群密集的地方，然后以左右平行穿梭的方式来吃鱼会效率会比较高。

Suit up 30点

成就说明 在《E-SWAT》中通过第2关。

成就拿法 难度比较高的游戏，在第2关要利用移动平台在画面上方进入监狱。第2关最后有两个机器BOSS，其中一个只会站着开枪，另一个只会蹲着开枪，所以玩家要一直保持蹲着的姿势来对付BOSS就行了，BOSS的子弹是可以抵消掉的，所以开枪速度一定要快。记得在打第2关BOSS前存一下档，以免挑战失败后从头再来。

Don't Get Lost 30点

成就说明 在《Fatal Labyrinth》中到达迷宫第5层。

成就拿法 《致命迷宫》难度不是很高，多多记录即可。冒险过程中要注意不要吃太多肉，满腹度超过100会导致主角死亡。另外若发现没路可走，那就多调查一下，可开启隐藏的通道。

Getting Chicks 25点

成就说明 在《Flicky》中分数达到80000分。

成就拿法 在《小鸟妃奇》中，过关时间和一次性解救小鸟的数量是获得高分关键，所以要快速找到所有小鸟后同时带到出口处，这样才有额外的分数加成。多利用即时存档。

Garden Gnomes 20点

成就说明 在《Golden Axe》中收集20个魔法瓶。

成就拿法 在《战斧》中收集20个蓝色魔法瓶，打蓝色盗贼即可获得魔法瓶。

Tower Up 35点

成就说明 在《Golden Axe Ⅱ》中完成关卡"Tower"。

成就拿法 在《战斧2》中打到第4关就能获得此成就，战斗中多存档即可。

Saved by Magic 20点

成就说明 在《Golden Axe Ⅲ》中释放10次魔法。

成就拿法 在《战斧3》中累计放10次“保险”就可获得成就，可以加一个魔法瓶就放一次。



TGIF 35点

成就说明 在《Kid Chameleon》中获得电锯杀人魔的服装。

成就拿法 在第4关才能找到电锯杀人魔的服装，第3关如果没地方去了，注意铁面人状态靠近墙壁连按B键是可以爬墙的。



Twinkle Twinkle 30点

成就说明 在《Ristar》中收集5个黄色星星。

成就拿法 在《外星王子》第1关中有一处蒲公英往天空飘的场景，在那里抓住蒲公英可跳上山崖找到宝箱。拿到黄色星星后跳到附近的仙人掌上自杀，重复4次即可获得成就。



Yatta! 50点

成就说明 把《Dr. Robotnik's M.B.M》通关一次。

成就拿法 这是本作中难度最大的两个成就之一。这个方块游戏的难度不低，如果你熟悉《噗哟噗哟》的话，会简单一些。幸亏这个游戏有强力秘技，选择“Continue”，然后按照黄、橙、蓝、蓝的顺序把图案填入4个格子中，便能直接选最后一关。最后一关的对手是蛋头博士，想要快速击败蛋头博士就得开连锁消除来给对手设置障碍，能发动一次4连锁或更高的连锁的话，就能很快逼死蛋头博士了。注意活用即时存档。



True Ninja Skills 30点

成就说明 在《Shinobi Ⅲ》中不接关通过第1关。

成就拿法 如果你对这种硬派的动作游戏没什么信心，就把游戏难度调为简单，战斗时多存档，磨过第1关就行了。



Complete Chaos 30点

成就说明 在《Sonic The Hedgehog》中获得混沌宝石。

成就拿法 在即将通过第1关时要跳入终点的超大金环中，然后在迷你游戏中操纵索尼克拿到混沌空间中间的宝石。记得在开始迷你游戏前存档，只要一失败就马上读档重来。



A Different Tail 35点

成就说明 在《Sonic 3》中控制小狐狸在关卡“Angel Island Zone”中收集100个金环。

成就拿法 选单打模式控制小狐狸来取得金环，由于有10分钟的时间限制，所以要多利用小狐狸的飞行能力来收集高处的金环。注意要多存档，一直保持无伤状态。



Flicky to the Rescue 15点

成就说明 在《Sonic 3D Blast》中解救20只小动物。

成就拿法 每一大关有10个小动物，完成两大关就能解救20个小动物。每找到5个小动物后前往转换点就能进入下一个区域。



Lots of Zeros 30点

成就说明 在《Sonic Spinball》的第一关中获得10000000分。

成就拿法 这是个弹珠台游戏，所以要获得高分并不难，利用即时存档就可以轻松达到1千万分了。

Get to the Chopper 15点

成就说明 在《Super Thunder Blade》的第一关中分数达到1500000分。

成就拿法 在进入游戏前先进入“Option”选项将游戏难度调为“Hard”，为的是得分奖励能达到最高标准。游戏中有个敌机打不到你的死角，只要飞到画面的左上角不停开火即可。当遇到坦克BOSS时只能靠技巧来通过，等到差不多飞到航空母舰时就能获得成就了。

Three Times a Charm 20点

成就说明 在《Streets of Rage》中分别使用3名角色来完成第1关。

成就拿法 相信大名鼎鼎的《格斗3人组》不会难倒任何人，进入游戏前可把游戏难度调低，把命数调到最高，分别使用3个主角完成第1关就能获得此成就。





Good Day Mate 15点

成就说明 在《Streets of Rage 3》中杀掉小丑解救袋鼠。

成就拿法 在关卡中会同时遇到小丑和袋鼠，此时不要去攻击袋鼠，只干掉小丑就能获得这个成就。

Super Charged 45点

成就说明 在《VectorMan》中收集500个白色光球。

成就拿法 500个白色光球的收集工作必须在一次游戏中完成，而不是累计获得。玩家可边玩边存档，稳扎稳打到第4关就差不多可收集到500个了。

Can You Dig It? 45点

成就说明 在《VectorMan 2》中到达第11关。

成就拿法 在游戏中按暂停，然后输入↑、→、X、Y、X、↓、←、X、↓、Start，选择“Dig 2”就能瞬间解锁。

Blast Processing 50点

成就说明 玩过所有的MD游戏。

成就拿法 按照字母顺序把所有游戏按顺序玩一遍即可，进入每个游戏时只要看到标题画面就退出也可以。

Master the System 50点

成就说明 解锁全部隐藏要素。

成就拿法 属于后期开启的成就，在游戏主菜单中按Y就可查看所有的隐藏要素，绝大多数的隐藏要素在拿之前的成就时已经开启了，但解锁《梦幻之星》的条件比较特别，需要在《Sonic The Hedgehog 2》双打击败第1关的BOSS。需要利用2P手柄控制小狐狸攻击BOSS一次，然后再用1P手柄击败BOSS即可。

No Life 50点

成就说明 看完所有SEGA游戏开发者的采访视频。

成就拿法 不需要完整地看完整段视频，点开视频后退出就算看过一遍了。

Critique 50点

成就说明 在游戏博物馆中查看所有游戏的卡带和海报图片。

成就拿法 进入游戏博物馆把所有游戏的卡带和海报都点开看一遍，成就随即获得。点图片后最好看几秒钟再退出，速度太快可能会造成死机。

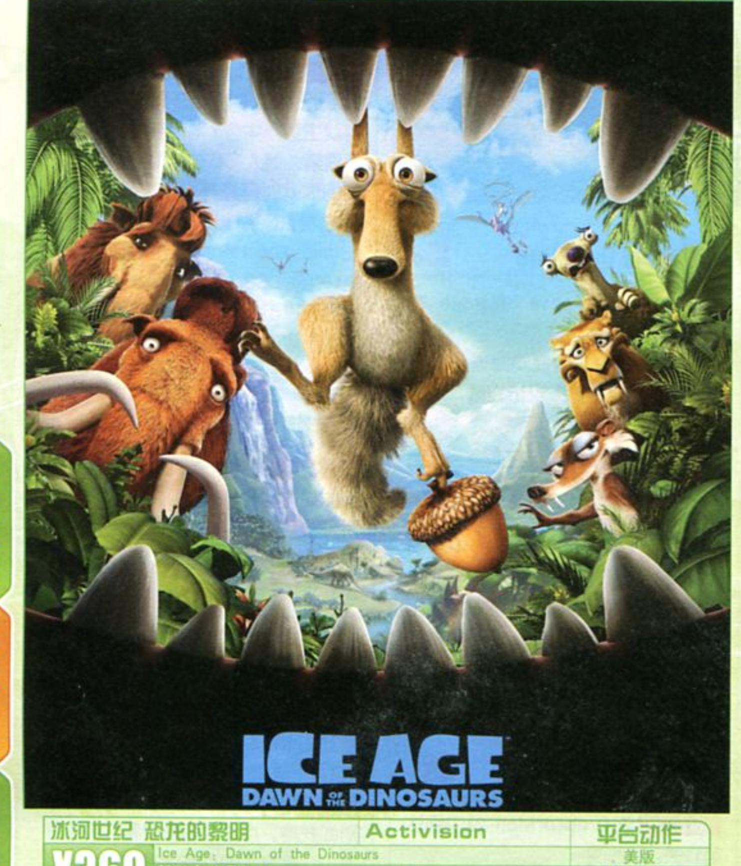
Only in the '80s 50点

成就说明 玩过所有街机版游戏。

成就拿法 在游戏主菜单中按Y进入隐藏要素界面，选择进入各个街机老游戏，看到游戏标题后退出就算是玩过了。

1000点 完成！





冰河世纪 恐龙的黎明	Activision	平台动作
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs		美版
2009年4月7日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

X360

虽说是款评价一般的动画改编游戏，但游戏的内容还比较丰富，可以看到《索尼克》、《马里奥》、《大金刚》、《瑞奇与叮当》、《波斯王子》、《沙罗曼蛇》、《铁甲飞龙》等经典游戏的影子，可以说，这是一款风格比较复古的平台动作游戏，对于老玩家来说玩起来应该会比较尽兴。为这样一款轻松有趣的游戏花上七八个小时，再拿上1000点成就，对于成就饭来说是个不错的选择。从成就分布来看，游戏中没有条件特殊的成就，通关一次，并注意一下并不复杂的收集要素，再按要求完成挑战模式就OK了。以下会对各关卡和挑战的要点进行提示。

文 胜负师

总成就 1000点 成就个数 41个

Cyan Crystal Collector 25点
成就说明 收集全部16块青色水晶。

Purple Crystal Collector 25点
成就说明 收集全部16块紫色水晶。

Amber Crystal Collector 25点
成就说明 收集全部1 6 块琥珀色水晶。

Red Crystal Collector 25点
成就说明 收集全部16块红色水晶。

Blue Crystal Collector 25点
成就说明 收集全部16块蓝色水晶。

Dedicated Collector 90点
成就说明 收集游戏中所有的水晶。

成就拿法 水晶是这款游戏中惟一与成就有关的收集要素，也是我所见过的最简单的收集要素之一。水晶一共有90块，听着好像挺多，但实际上每关只有3块水晶需要收集，19关也就是57块，其他的全是随流程购买获得的。而且水晶的个头巨大，在画面中想看不到都难。万一有遗漏，也可以用选关方式再找一次，水晶收集中没有任何难点。

The Early Bird 15点
成就说明 完成故事模式第一关。



Baby Proofer 15点
成就说明 完成第二关。

成就拿法 这一关一开始的动作解谜是这样的，举起地上的树叶，扔在附近的5个石堆上；拿着火把进入冰洞，融化5根冰柱；用泥巴团扔5个闪光的石棱。最后部分要背靠石板进行攻击，引诱敌人冲过来把几块石板分别撞碎即可。

Pursuit 15点
成就说明 完成第三关。

成就拿法 挺爽快的竞速型关卡，目标是追上猎物。在赛道里跑的其他动物均属于障碍物，小心别被它们卡住。遇冰面用LB或RB来防止打滑，遇水塘就跳过，可防止被动减速。两分钟的时限足够了，不习惯操作可多试几次。

Egg Hunt 15点
成就说明 完成第四关。

成就拿法 这一关的关键在于火把，一直要举着火把前进，不要掉进水里，不然火把灭了就要再去附近的火堆点上。遇到分支优先走分支，有两块水晶就在分支的尽头。

Egbert, Shelly and Yoko 15点
成就说明 完成第五关。

成就拿法 “滚蛋”关卡比较有意思，但也有一定的难度，需要提前对惯性加以控制，小心落下悬崖或水中，那可是即死的。从在喷泉顶起的冰块上移动时要注意，高低差过高时落下也会即死。遇到踩着石球的鸟时，要设法把它撞下悬崖，才能继续前进。

Escape! 15点
成就说明 完成第六关。

成就拿法 这一关的设计有点类似《索尼克》，是向画面外侧奔跑的强制卷轴关卡，后面会有恐龙追上来。其他奔逃的动物全是障碍物，撞上会减一格体力。保持在画面中间移动相对有利，恐龙追咬时就用侧闪回避，遇障碍物时，适时跳跃也很管用。

A Nutty Rival 15点
成就说明 完成第七关。

成就拿法 有趣的松鼠关卡，是传统2D《马里奥》风格，松鼠可用拳脚攻击，也可跳起踩死敌人，跳踩的判定比较大。几个分支是用来拿水晶的，水晶的个头对于松鼠来说真是巨大。

Meeting Buck 15点
成就说明 完成第八关。

成就拿法 从这一关开始，主角变成了《冰河世纪3》中那位独眼的新角色，他在游戏中占了大半的戏份，动作敏捷，武器丰富，这一关主要是展示了他的鞭子，在树藤上移动类似于磁力靴，可以让整个画面翻转，而快速滑行的部分需要左右回避障碍，并在不同的滑道间翻跳。本关可以取得步枪和手榴弹两种武器，但一般的战斗中只用鞭子就行了。

Keen Gardener 15点
成就说明 完成第九关。

成就拿法 这一关会用到蹬墙跳和壁走，说实在的，有点儿像“波斯猴子”。取得水枪后对着枯叶喷水可形成新的平台，也可去除去横杆上的杂草。遇马蜂窝时，就把水枪之外的武器都往上招呼，注意清除四周的马蜂。特殊发光点可按Y键进行摆荡，注意滑行时出现的摆荡点比较突然。

Rescue Operation 15点
成就说明 完成第十关。

成就拿法 这是一个BOSS关卡，要对付一颗巨大的食人花。四周有弹药和体力补充，所以和BOSS在中远距离慢慢耗即可。中后期要先攻击BOSS的外壳，出现提示之后把BOSS的皮一块块剥掉，再把触手一一打掉，最后在身上淋上花蜜，让全身变为紫色，由耷拉下来的一条触手冲向BOSS的核心就能把它消灭，但速度一定要快，那条触手隔一段时间会反击。

Helping Scrat 15点
成就说明 完成第十一关。

成就拿法 第二个松鼠关卡，而且那只对松鼠频频放电的母飞鼠也会登场，玩家会交替操作二鼠来过关。第一次遇到飞鼠时要倒挂在树枝上往左上方爬，而不是往前移动。

Always Follow the Rules! 15点
成就说明 完成第十二关。

成就拿法 一开始要先把一条大个的食草龙拉翻在地，之后骑在它身上，按住X 键移动可以撞破有裂纹的石块，这样就能出现新的道路。在毒气区域往上走，发现没有路时，注意此处有一个飞荡点。解决喷毒气的植物之后取得新武器火箭筒。打BOSS时可在锁定状态按X键侧向回避BOSS的撞击之后，集中攻击其背部。打败BOSS之后，骑龙撞破附近的石块，可以取得一块水晶，不要遗漏了。

Protect the Babies 15点

成就说明 完成第十三关。

成就拿法 一个纯定点射击关卡，要阻止敌人近接。弹药是无限的，大可连按，准星判定比较大，比较容易命中敌人。而且关卡中也有体力补充，因此一些小失误不会致命。

要特别注意的是一定要干掉三只大型恐龙，它们身上各有一块水晶。另外，这一个是赚钱最快的关卡，钱不足时可以多打上两遍。



Ace Shooter 15点

成就说明 完成第十四关。

成就拿法 怀旧的横版射击关卡，双发交叉弹可强化前方火力，前后弹可向前后两个方向射击，火鸟是强大无比的连发追踪导弹，几种强化道具都挺厉害，让这个射击关卡爽快有余，难度不足。



Pterosaur Troubles 15点

成就说明 完成第十五关。

成就拿法 这关又变成《铁甲飞龙》风格的强制卷轴射击游戏了。因为射击可以按住连发，所以比较省力，除了打蜂巢穴那里略有难度，其他地方都很轻松。最后阶段，要钻10个烟圈，消灭10朵食人花和25只翼龙，完成目标数量之后便可过关。



Rescue Sid 15点

成就说明 完成第十六关。

成就拿法 这又是一个奔逃关卡，地面的裂口数量要多于第六关，可能需要多打几次，稍稍背一下版吧。



In Love 15点

成就说明 完成第十七关。

成就拿法 最后一个松鼠关卡，没有什么特别之处，还是松鼠和飞鼠交替前进。飞鼠踩着泡泡前进的部分稍稍注意一下，可放慢一点速度。



A Sicky Situatio 15点

成就说明 完成第十八关。

成就拿法 这一关的流程较长，中BOSS战也有两场，但已经没有什么新的注意点了，平台跳跃部分相对比较多，有一些平台踩上去会慢慢下沉，看清道路往前移动即可。最后是一段踩球关卡，遇到逆风时要利用枯树阻止自己往后退。终点前由一个个平台往下方移动的场所不要操之过急，高低差太大时会直接摔死。



Final Showdown 15点

成就说明 完成第十九关。

成就拿法 最终BOSS战只要重复移动一段→用火箭炮打石壁上的花→场景崩塌出现新道路→再移动→再用火箭炮打花……的步骤就可以完成，火箭炮每个阶段都有补给点，打花时要注意最终BOSS会探头阻止玩家，此时退后一点等它把头缩回去就行了。

A Chilled Breeze 50点

成就说明 完成冰河世纪的关卡。

成就拿法 完成第七关后即可获得该成就。



Escaping From the Unknown 50点

成就说明 完成冰层下的所有关卡。

成就拿法 完成第十九关后即可获得该成就。



Going Home 90点

成就说明 游戏通关。

The Development Team 10点

成就说明 看过制作人员名单。

成就拿法 不必看完，跳过也能获得。

Diego's Challenge 25点

成就说明 45秒内完成挑战The Pursuit。

成就拿法 这个挑战与故事模式第三关的追猎物相同，参考其注意点，尽量走最短线路，会影响速度的道具不要去加，45秒的时间应该足够了。

Rescue Egbert 25点

成就说明 40秒内完成挑战Egg Roll Challenge 1。

成就拿法 这个挑战就是第五关滚蛋关卡的第一部分，也是所有挑战中难度最大的一个。40秒的时间非常紧，几乎不能有明显的失误，路线安排也要挑最近的，比如终点前就要从两根木头上滚上去，这样就不用绕远路了。注意，挑战模式的所有关卡必须一命通过，中途死亡是没有成绩的。



Rescue Shelly 25点

成就说明 1分15秒内完成挑战Egg Roll Challenge 2。

成就拿法 第五关滚蛋关卡的第二部分，成就所要求的时间没那么紧迫，所以比上一个挑战要简单一些。需要注意的是冰面的摩擦力小，容易打滑，要提前减速。踩石球的傻鸟只要站在悬崖左侧的边缘引诱，它会自己摔下去，不必和它对撞。

Rescue Yoko 25点

成就说明 1分45秒内完成挑战Egg Roll Challenge 3。

成就拿法 第五关滚蛋关卡的第三部分，背版之后最可能浪费时间的部分是对付踩石球的傻鸟时，如果每次都能引诱它们自己摔下悬崖，那问题就不大。至于在浮冰上移动时最好保持一定的速度，以免浮冰翘起来导致失控。1分45秒的时限还比较充裕，不要在最后阶段出现落水的低级失误。

Scrat's Time Challenge 1 25点

成就说明 1分钟内完成挑战Nuts about Scrat。

成就拿法 与故事模式第七关相同，也就是第一个松鼠关卡。一分钟的时限还是比较紧的，基本上不能有什么明显停顿，总的来说还是需要背版熟悉场景，若不小心走了原先拿水晶的那些分支路线，那时间肯定就不够用了。

Scrat's Time Challenge 2 25点

成就说明 2分15秒内完成挑战Scrat's Jungle Jive。

成就拿法 相当于第十一关的松鼠关卡，流程比上一个挑战长了一倍有余，而时间限制方面也随之宽松了不少，打得较顺的话，可提前10来秒完成挑战，难度自然低于第一个松鼠关卡。

Scrat's Time Challenge 3 25点

成就说明 2分钟内完成挑战Scrat's Tar Pit Trouble。

成就拿法 第三个松鼠关卡的挑战与故事模式第十七关相同，除了飞鼠跳泡泡那里要小心一些，没什么特别的难点。时限也不算太紧，提前10秒完成本关应该不成问题。



Pterodactyl Assault 25点

成就说明 2分50秒之内完成挑战Saving Sid。

成就拿法 第十五关射击关卡的最后部分，按照先钻10个烟圈，再消灭10朵食人花，最后打25只翼龙的顺序来打，可有效节约时间，当然，在钻圈过程中，视线中有食人花或翼龙时也可以顺便打掉。一般来说，提前15秒完成任务是肯定可以达成的。



Momma's Challenge 25点

成就说明 在挑战Run Sid Run!中取得350分以上。

成就拿法 第六关的奔逃关卡，取分就是加一路上的水果，取得350分的标准并不高，可以漏不少水果，一般只要不中途死亡就能完成。



Quiet Time 25点

成就说明 在挑战Noisy Nightlife中取得700分以上。

成就拿法 第十三关的定点射击关卡，700分的标准很低，只要能干掉三只大型恐龙，那得1000分也不稀奇，这个挑战完成起来也就特别轻松了。



Dino Fighter Pilot 25点

成就说明 在挑战Flight of the Pterodactyl中取得700分以上。

成就拿法 第十四关的横版射击关卡，敌人一个不漏可以得800多分，所以700分的要求并不高。

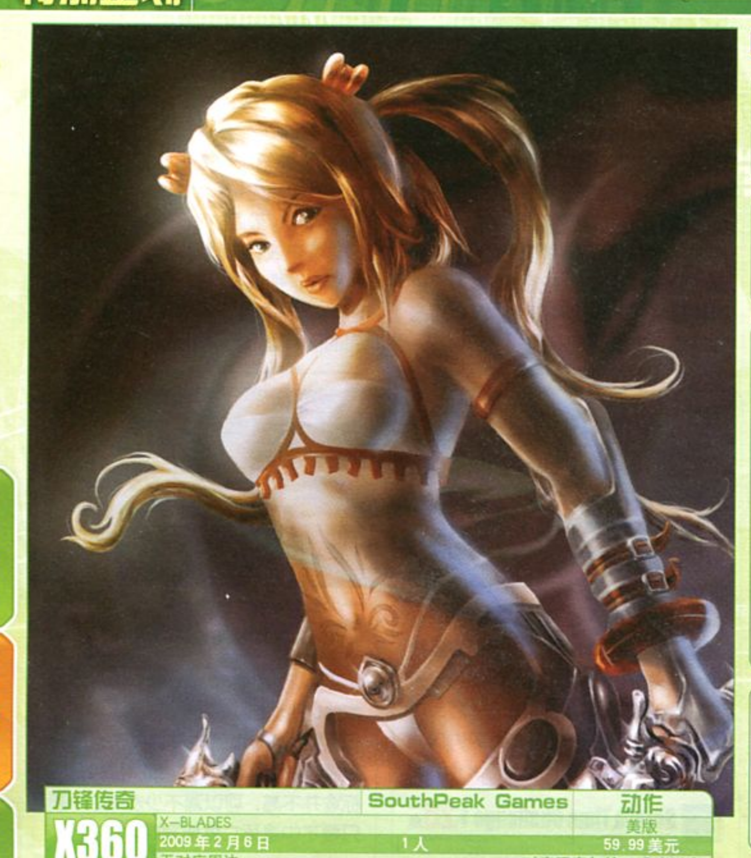


Rudy's Challenge 25点

成就说明 在挑战Rudy's Revenge中取得450分以上。

成就拿法 第十六关的奔逃关卡，同样的，就算漏过一些水果，依然可以拿450分以上，因此难度不大，只要确保中途不死即可。

1000点 完成!



刀锋传奇	SouthPeak Games	动作
X360 X-BLADES		美版
2009年2月6日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

出自俄罗斯游戏公司的异色作品，虽然样子像一款普普通通的砍怪式刀剑动作游戏，其实本作的战斗主轴是魔法，有不少场战斗只能用魔法才能对敌人造成伤害，一般的战斗中也鼓励使用魔法，如果不了解这一点，还是拿刀硬砍，那么打起来难免让人郁闷。开始阶段因为操作需要适应，魔法种类少，上手还是有点儿难度的，到了中后期，习得强力魔法之后，难度反而直线下降，几场BOSS战更是可巧胜，轻轻松松就能获得大把成就。掌握方法之后，全成就之旅可控制在10个小时以内，对于成就饭来说，这样的游戏实可列入"成就神作"名录。顺便说一句，本作的日版和美版成就是分开计算的。 文 胜负师

游戏中的注意点

《刀锋传奇》毕竟是一款三线动作游戏，与之有关的攻略资料比较少，因此这里提醒一下各位几个需要特别注意的地方。

(1)游戏虽然是线性流程，但可以在场地之间往返，如果不小心迷路了，那么进入发光的门即可，这相当于流程的指向标。

(2)大部分关卡的过关条件都是全灭场景中所有的敌人，有的则是消灭特定的目标，玩家可以注意一下画面右下角的敌方体力槽，如果打了半天，发现体力槽没有下降，那就说明目标有误。另外，就算已经把敌方体力槽减至零了，还是需要把画面中残余的几个敌人干掉才能过关，此时看准星的位置就能寻找到敌方的残兵。

(3)游戏的一周目相对较难，难点除了上手较慢之外，还有就是有一些关卡的敌人需要用特定的攻击方式才能消灭，比如说属性球要用相对属性的魔法才能消灭，冰球用火、火球用冰、暗球用光；BOSS级的敌人只能用魔法才能造成伤害；巨大的独眼飞虫要利用场地中隔一段时间就会出现的冰水晶或是使用冰魔法把它放出的小杂兵全部冻住，此时再用蓄力枪或魔法打，打上几下之后杂兵会解冻，需要继续冻住它们，如此反复即可；第二次到达有"钉板小屋"的场地时，那里的敌人怎么打也打不死，其实他们只能用光魔法或是在刀上附加光属性之后才能杀死，要费上比较多的时间；会隐身的小蜥蜴要用雷魔法才能杀死；会隐身且会反弹魔法的法师，在远处使用蓄力枪便能消灭……

(4)由于魔法在游戏中有着极为重要的地位，所以购买新魔法时注意不要一下子把钱全花完了，最好是的确有需要时再购买。还有一点是多存档，以免出现没有足够的钱购买必要魔法的尴尬。而且钱还可以直接回复体力和魔力，游戏后期用钱不断回复体力，硬拼蛮干也是可行的，这也是游戏难度低的一大原因。

总成就 1000点 成就个数 37个

Easy Walk 10点

成就说明 Normal难度通关。

Everyday business 20点

成就说明 Hard难度通关。

Tough fight 30点

成就说明 Pro难度通关。

成就拿法 由于PRO难度通关之后可自动取得其他难度的通关成就，但PRO难度解锁需要任意难度通关，因此基本思路是低难度通关一次，再打一遍PRO难度。需要说明的是，因为通关后可以取得隐藏服装"ARMORED COSTUME"，防御力非常高，PRO难度也看不出哪里变难了。

Oops, are you OK? 10点

成就说明 杀死第一只怪物。

成就拿法 白送型成就，完成训练之后杀死第一个敌人就能取得。

Annoying fly 10点

成就说明 使用双刀在空中杀死一个敌人。

成就拿法 跳跃砍杀任意一个空中量产型死神即可，注意是用刀杀，而不是用魔法。

Take that! 10点

成就说明 第一次完成一套连击。

成就拿法 无意之中就能取得的成就，又是白送的。

Can't touch me 40点

成就说明 无伤通过一个关卡。

成就拿法 游戏的大部分战斗都比较乱，无伤难度很大。不过还是有一些关卡很容易达成无伤，比如说只有断头台机关那一关，只要完成四次翻滚(前、前+跳)就能过关。



Can you EVER touch me? 60点

成就说明 累计6个关卡无伤通过。

成就拿法 这是一开始非常让人困惑的一个成就，游戏乱斗的特点让无伤变得十分困难。但在精确计算之后，刚好有六七个关卡是比较容易达成无伤的，我们只需要在这几关花点精力。游戏的断头台和旋转刀刃关卡没有敌人，只有机关，要达成无伤不难，而且流程中这两个关卡各需要经过两次，这就有了4个无伤关卡。另外有一个关卡，一进入之后就学会了霰弹和蓄力两种枪的技能，此时缩在小巷里用霰弹干掉一群小爬虫，再用蓄力枪干掉几个兽人，就能达成无伤。万一被小爬虫摸到一两下，就再打一次，保证评价中最后一项为0即可。还有一个无伤关卡，推荐选择最终BOSS战，因为这还关系到下一个成就的取得。



Flawless victory 50点

成就说明 在一场BOSS战中无伤胜利。

成就拿法 最终BOSS是最容易达成无伤的。无伤打法是一出来就开菜单，用道具加满魔力，之后使用Lightform加快攻击动作，然后狂发光球就行了，BOSS根本冲不上来，也无法发动任何攻击，而且魔力减得非常少，只要中途用道具补充一次就足够了。

Magic woman 40点

成就说明 只使用魔法完成一个关卡。

成就拿法 仅使用魔法就能完成的关卡不止一个，最容易的当然还是最终BOSS。

Being good is easy 20点

成就说明 Normal难度通关并达成GOOD ENDING。

Good girl 30点

成就说明 Hard难度通关并达成GOOD ENDING。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

It's hard to be a good girl 50点
成就说明 Pro难度通关并达成GOOD ENDING。
成就拿法 这是游戏中惟一存在一点小秘密的成就。要达成GOOD ENDING，那么就要记住，不能学习、购买、使用黑暗魔法。不过有两个成就与黑暗魔法有关，因此可以采用存档取得成就后再读档的方法。当然，因为本作至少要通关两次才能拿全成就，第一次游戏过程中可以学黑暗魔法，Pro难度不学就行了，其他难度的GOOD ENDING成就会一并取得。

Servant of the Dark 10点
成就说明 习得所有的黑暗魔法。
成就拿法 黑暗魔法价廉物美，不过剧情发展到黑暗魔法在第三次与狼人BOSS战斗之后就没有了，想学要趁早。另外要注意它对结局的影响。

Light adept 10点
成就说明 习得所有的光之魔法。
成就拿法 光魔法要在第三次与狼人BOSS战斗之后才能学习。

Finish him 50点
成就说明 在黑暗神庙打倒狼人BOSS。
成就拿法 就是第三次与狼人BOSS的战斗，属于流程中必然获得的成就。

Counter impossible 30点
成就说明 连击达到IMPOSSIBLE级别。
成就拿法 要达到连击的最高级别，需要打150连击。在场景中全是兽人的情况下比较容易达成。如果在双刀上附加火属性或雷属性，似乎可以让敌人出现更长的硬直时间，敌人过多时，可以发动有无敌效果的大魔法来解围，要达成150连击比较简单。

Dark side 20点
成就说明 使用一次Darkform魔法。
成就拿法 Darkform就是黑暗形态魔法，使用后攻击动作加快。黑暗魔法的注意点上面已经说过了。

Light side 20点
成就说明 使用一次Lightform魔法。
成就拿法 Lightform就是光形态魔法，使用后攻击动作加快。

Lock and load 50点
成就说明 习得所有的射击技能。
成就拿法 快速连射机能需要购买，其他两种随流程可自动取得。

Let's go shopping 30点
成就说明 一次使用所有的道具。
成就拿法 道具共分为4种，体力小回复、体力大回复、魔力小回复、魔力大回复，进入菜单后一次使用这四种道具就能取得这个成就。

Nice silver thingie 20点
成就说明 收集3块银制器物碎片。
成就拿法 收集3块银制器物碎片可提升射击技等级。

Nice gold thingie 20点
成就说明 收集3块金制器物碎片。
成就拿法 收集3块金制器物碎片可提升格斗技等级。

Nice ruby thingie 20点
成就说明 收集3块红宝石器物碎片。
成就拿法 收集3块红宝石器物碎片可提升空袭技等级。

Shooting master 20点
成就说明 将射击技等级升至最高。

Melee master 20点
成就说明 将格斗技等级升至最高。

Airstrike master 20点
成就说明 将空袭技等级升至最高。

Master of all skills 50点
成就说明 将射击技、格斗技、空袭技的等级均升至最高。
成就拿法 将三种技能等级升至最高级别，需要银制、金制、红宝石器物的碎片各9块，而游戏中各类碎片均不止9块，偶有遗漏是没关系的，多拿了也没用。

另外，由于在过关的评价画面中，会显示这一关里还有没有器物碎片，因此与收集碎片相关的7个成就，其难度都不高。

Unbelievable metabolism 20点
成就说明 将体力回复能力升至最高级。
成就拿法 在流程中后期才能将体力回复能力升满，升级选项在道具(ITEMS)一栏中，升级分别需要15万、150万和600万的魂。

I'm so special 20点
成就说明 将特殊形态能力升至最高级。
成就拿法 升级后可延长光形态或黑暗形态的持续时间，同样在道具一栏中分别花费15万、150万和600万进行升级。

Monster hunter 10点
成就说明 消灭100个敌人。

Monster killer 20点
成就说明 消灭1000个敌人。

Famous monster eliminator 50点
成就说明 消灭10000个敌人。
成就拿法 杀敌数量跨难度累积，因此通关两次的情况下，一般均可自然取得。若杀敌数稍有不够，也可在敌人数量较多的关卡中稍稍刷上几次。

Soul collector 10点
成就说明 取得5000点的魂。

Great soul collector 20点
成就说明 取得50000点的魂。

Epic soul collector 30点
成就说明 取得500万点的魂。

The best soul collector 50点
成就说明 取得5000万点的魂。
成就拿法 对于一开始杀一个敌人才得5点、10点魂的情况来说，5000万听上去十分吓人。不过还好，游戏后期一关就能拿数百万甚至上千万的魂，几乎不用花太多额外时间就能成为5000万富翁。不过，因为金钱类的四个成就都必须是手头拥有魂的数量，用掉的不算，所以为了让这个成就能早点儿解锁，建议玩家不要把钱急着用来购买那些价格昂贵的技能，等这个金杯入手之后再肆意挥霍。

1000点 完成！





飞屋环游记	THQ	平台动作
X360 Disney's UP 2009年5月26日 无对应周边	1～2人	美版 59.99美元 对应玩家年龄：10岁以上

与皮克斯动画的盛名相比，这款改编游戏只能算是小品，不过对于成就饭来说，这反倒是件好事，在充满童趣的6小时里就可以轻松地为自己添上1000点成就。游戏强调双人合作，遇到过不去的地方切换操作角色试试就行了，玩家可以把精力集中在收集部分，因为收集部分涉及的成就很多，并有连锁反应。

没有看过动画原作的朋友请注意，卡尔是老头，拉塞尔是小男孩。

文 胜负师

总成就 1000点 成就个数 42个

Adventure is Out There 15点
成就说明 通过第一关。

To Paradise Falls 15点
成就说明 通过第二关。

A Bird Named Kevin 15点
成就说明 通过第三关。

Slide and Slither 20点
成就说明 在第四关打败巨大水蟒。

成就拿法 巨蟒的打法是让小男孩拉塞尔在上方平台放下绳索，而老爷子卡尔在下方抓住，此时会有剧情发生，拉塞尔左右移动，引诱巨蟒撞上电鳗就能对其造成伤害。重复三个回合就能将巨蟒打败。

A Voice In The Mist 20点
成就说明 通过第五关。

Meet the Pack 20点
成就说明 通过第六关。

Night in the Jungle 20点
成就说明 通过第七关。

Sinkhole Terror 30点
成就说明 在第八关打败巨大鳄鱼。

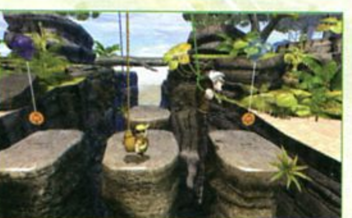
成就拿法 鳄鱼的打法是让拉塞尔游泳到水池左侧的荆棘处，注意要先引诱一下鳄鱼，当它靠近后会转换视角，左右移动诱使鳄鱼撞上荆棘后，它会翻肚皮。此时操作岸上的卡尔，将石块打向鳄鱼上方的石柱，就算一次有效攻击。之后会出现蝙蝠干扰，利用道具赶走蝙蝠，让拉塞尔去水池右侧的荆棘处，按刚才的方法再打一次，鳄鱼就被消灭了。

Paradise Falls 30点
成就说明 通过第九关。

Spirit of Adventure 30点
成就说明 通过第十关。

Adventure is Here 50点
成就说明 通过第十一关。

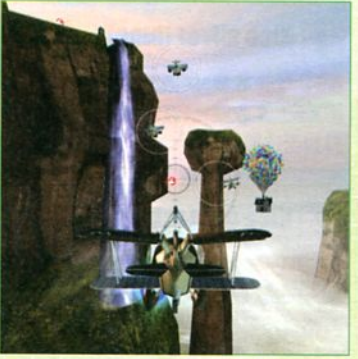
成就拿法 最后一关的空战是游戏中惟一有点儿小难度的地方，主要是飞机操作感觉很滑，在适应了操作之后还要注意与障碍物或敌机撞击都是即死的，因此在与敌机群战斗时最好不要扎堆战斗，不然很容易撞上。最后打飞艇时不要操之过急，打掉一个目标就飞远一点掉个头再来，要活用减速。



Teamwork Badge 30点
成就说明 双打击败一条巨大水蟒或鳄鱼。

成就拿法 游戏难度较低，因此一个人操作双手柄也是可以的。一控二的情况下，打鳄鱼比较简单，因为岸上的角色不移动也不会有什么危险。

Wings Badge 10点
成就说明 在第一关的空战中击落第一架敌机。



Animation Badge 20点
成就说明 解锁所有的奖励原画。

成就拿法 奖励原画的解锁与冒险卡片有关，完成冒险卡片的过程中就能取得这个成就。

First Aid Badge 10点
成就说明 使用拉塞尔的水壶三次。

成就拿法 拉塞尔的水壶按十字键的右方向使用，效果是体力全回复。捡到道具后使用三次即可。

Bug Hunting Badge 50点
成就说明 捕捉或压扁100只小虫或蝴蝶。

成就拿法 小虫和蝴蝶和冒险卡片的要求有关，反正见虫就杀，100只很快就杀够了。拉塞尔捉地面的小虫速度快，卡尔打空中的蝴蝶效率高。

Bird Watching Badge 10点
成就说明 第三关发现大鸟凯文。

成就拿法 流程中必然获得的成就。

Defense Badge 15点
成就说明 用防御反击打败10条狗。

成就拿法 打狗时建议选择卡尔，只要贴近恶狗，不停地按X键，就可以轻松使用防御反击，失误的可能性相当小，而且防御是全方位的，敌人从侧面甚至背面冲过来也能挡下来。

Fishing Badge 20点
成就说明 在第六关躲过食人鱼。

成就拿法 流程中必然获得的成就。

Globel Citizen Badge 20点
成就说明 在第六关一开始熄灭营火。

成就拿法 营火在就第六关的起点处，打一下就行了。

Hiking Badge 10点
成就说明 在第八关找到天堂瀑布的美景。

成就拿法 美景的位置就在第二次出洞穴后向左走，到悬崖边就可以看到。

Entomology Badge 20点
成就说明 在游戏中收集所有种类的蝴蝶和小虫。

成就拿法 在菜单画面和选关画面中是可以看到每一关会出现的蝴蝶和小虫的种类的，除了橙色的小虫需要小狗从地下挖出来，其他种类顺着一路打下去就一定能遇到。

Karate Badge 20点
成就说明 在第七关打破10个西瓜。

成就拿法 详见后文的隐藏物品收集指南。

Kite Badge 20点
成就说明 在游戏中让卡尔的屋子飘过所有的裂口。

成就拿法 流程中必然获得的成就。

Sharp Tools Badge 15点
成就说明 在游戏中让拉塞尔切断物体三次。

成就拿法 流程中必然获得的成就。

Knot Tying Badge 10点
成就说明 在第五关系住房子不让它漂走。

成就拿法 流程中必然获得的成就。



Music Badge 10点

成就说明 使用三次拉塞尔的喇叭。

成就拿法 拉塞尔的喇叭按十字键的左方向使用，效果是可以将敌人震倒或赶跑。捡到道具后使用三次即可。

Recycling Badge 15点

成就说明 游玩任意已经完成的故事模式关卡。

成就拿法 选关后并不会直接获得此成就，需要过关后才能获得。

Shoveling Badge 25点

成就说明 让小狗挖出所有隐藏的骨头。

成就拿法 只有第六关、第七关、第九关有隐藏的挖掘点，在看到地上有小坑时，就操控小狗。小狗会变为贴在地面嗅的状态，接近小坑按X键就能就行挖掘了。详见隐藏物品收集指南。

Swimming Badge 10点

成就说明 游泳穿过游戏中所有有水的地方。

成就拿法 流程中必然获得的成就。

Survivor Badge 50点

成就说明 在不死亡、不退出的情况下完成任意一个故事模式的关卡。

成就拿法 由于游戏难度很低，这个成就很可能在不知情的状态下获得。

Artifact Curator 35点

成就说明 找到并取得所有的史前古器物。

成就拿法 除了第1、4、8、11关以外，其他关卡均有3个古器物可以收集，分为金、银、铜三种。古器物的收集还与冒险卡片有关联。

Memento Specialist 30点

成就说明 收集所有卡尔的纪念品。

成就拿法 除了第1、4、8、11关以外，其他关卡均有1个纪念品。纪念品的收集还与冒险卡片有关联。

Merit Badge Champion 50点

成就说明 在游戏中获得6000个徽章。

成就拿法 6000个徽章一路走一路拿，在通关之后肯定可以凑足数，不必太过刻意。

Buddy System Badge 25点

成就说明 从五个陷阱里释放你的同伴。

成就拿法 被陷阱吊起来后立即换人，攻击陷阱就能把同伴救出。注意，中一次陷阱会掉一格体力。

Environment Badge 20点

成就说明 破坏500个物体。

成就拿法 关卡中可破坏的物体有很多，一路走一路打就行了。

Pest Control Badge 25点

成就说明 压扁10只黄蜂和蜘蛛。

成就拿法 用道具攻击黄蜂和蜘蛛可立即让它们翻肚皮，之后再攻击就容易多了。没有道具时要用防御反击来打。

Multiplayer Extras 50点

成就说明 解开所有多人战斗地图。

成就拿法 多人战斗地图有一部分与冒险卡片有关，还有一部分需要将游戏通关。

Elite Badge 50点

成就说明 完成所有冒险卡片的要求。

成就拿法 6000个徽章就能开启所有卡片，而卡片达成的要求就是各种收集品，外加消灭一定数的蝴蝶或小虫。按照隐藏物品提示找齐所有收集品，然后见虫就杀，在通关时就能完成所有要求。如有少量卡片要求没有完成，可有针对性地选关来完成。

Rare Statue Badge 25点

成就说明 找到并取得黄金美洲虎。

成就拿法 黄金美洲虎在第10关，详见隐藏物品收集指南。

Excavation Badge 25点

成就说明 在第五关找到隐藏洞穴。

成就拿法 在第五关的一块开阔平台上往画面外侧走，之后可以看到向下的道路，走一小段就能找到隐藏的洞穴了。

Beginner's Wings 10点

成就说明 进入多人游戏模式菜单。

成就拿法 进入多人模式菜单即可，不必进行多人游戏。虽然这是惟一与多人模式相关的成就，但如果你玩一下的话，会发现本作的多人模式做得其实还挺不错的，想体验成就之外的乐趣，可尝试一下。

1000点 完成！



附录

全隐藏物品收集指南

第二关

卡尔的纪念品：在第一次使用拉塞尔的绳索的平台上。

铜制古器物：获得纪念品后需要拉塞尔贴边移动的窄道尽头。

银制古器物：在有两棵大树栏路的地方向左走，跳上惟一的平台就能获得。

金制古器物：两棵大树栏路处向右走，在卡尔可以撬动的一块石头下面。

第三关

铜制古器物：两人推开大木头后，卡尔将左边的板推倒就能看到。

银制古器物：在小溪对面有两只刺猬的洞里面。

金制古器物：从水道滑下后，利用弹跳蘑菇获得。

卡尔的纪念品：解开飞屋之后先走左边，在上方可以找到纪念品。

第五关

铜制古器物：走过第一片食人花区域后，可以看到左边有一堵颜色不同于周围的墙，卡尔推倒墙后就能找到。

卡尔的纪念品：在看到一片蘑菇和食人花集中的地方，依然是让卡尔推倒左边的墙后取得。

金制古器物：在有黄蜂的大平台处向画面外侧移动，可以发现隐藏的洞穴(有相关成就)，金器物就在洞穴里。

银制古器物：在一片地下喷泉处，推动石块压住右下方的喷泉就能上到左侧平台，取得古器物。

第六关

铜制古器物：过第一座桥后，左侧有一处墙壁卡尔可以打开，此处比较容易错过。

骨头1：在第一扇只能由小狗钻过的铁门附近进行挖掘。

卡尔的纪念品：过了有食人鱼的水池后，在左侧角落的瀑布下面。

银制古器物：打败第一只恶狗后，爬上有荆棘的高台，打破一个木箱后得到。

骨头2：在小狗再次出现时，打开机关放下桥，在桥对面进行挖掘就能得到。

金制古器物：第二次游泳的时候，在右侧的水道里。

第七关

西瓜1：在起点右边。

西瓜2：在第一场与恶狗战斗的场地左上方。

西瓜3：在飞屋越过裂谷后，过道的左边。

西瓜4：第二场与恶狗战斗的场地右下方。

银制古器物：第二场与恶狗战斗的场地上方。

骨头1：在第二场与恶狗战斗的场地进行挖掘。

金制古器物：荡过树枝后向画面外侧走，可以发一下个小平台，利用蘑菇弹跳获得。

西瓜5：在有金制古器物的小平台上。

西瓜6：需推下巨石压住蝙蝠洞的上方平台。

铜制古器物：赶走蝙蝠后，在最下方的平台上。

西瓜7：在有铜制古器物的平台上。

骨头2：游泳上岸后转向左侧，在这里进行挖掘。

西瓜8：在第二根骨头的挖掘点右上方。

骨头3：由第二根骨头挖掘点的小洞钻到隔壁隐藏地点进行挖掘。

卡尔的纪念品：在第三根骨头的挖掘点附近，只能由小狗取得。

西瓜9：过激流后，在一处向上爬的平台明显位置。

西瓜10：本关最后与恶狗连续战斗的场地右下方。

第九关

铜制古器物：第一个需要爬上去的大石头下面。

银制古器物：荡过深谷后，在一块方石头的后面。

骨头1：进入洞穴后小狗出现，之后就可以进行挖掘。

骨头2：与第一根骨头在同一个挖掘点。

骨头3：进入第二个洞穴后小狗会出现，在此处挖掘即可。

卡尔的纪念品：在大量蝙蝠出没的洞穴左侧，注意体力回复。

金制古器物：出蝙蝠洞后右侧石阶的下方。

第十关

铜制古器物：第一部电梯所在位置向画面外侧移动，打破角落处的一个木箱后获得。

银制古器物：在看到螺旋桨之后向右边移动，到上方开动关机改变传输带的方向后便能得到。

特殊收藏品1：将关拉塞尔的笼子右边的木箱打破后出现。

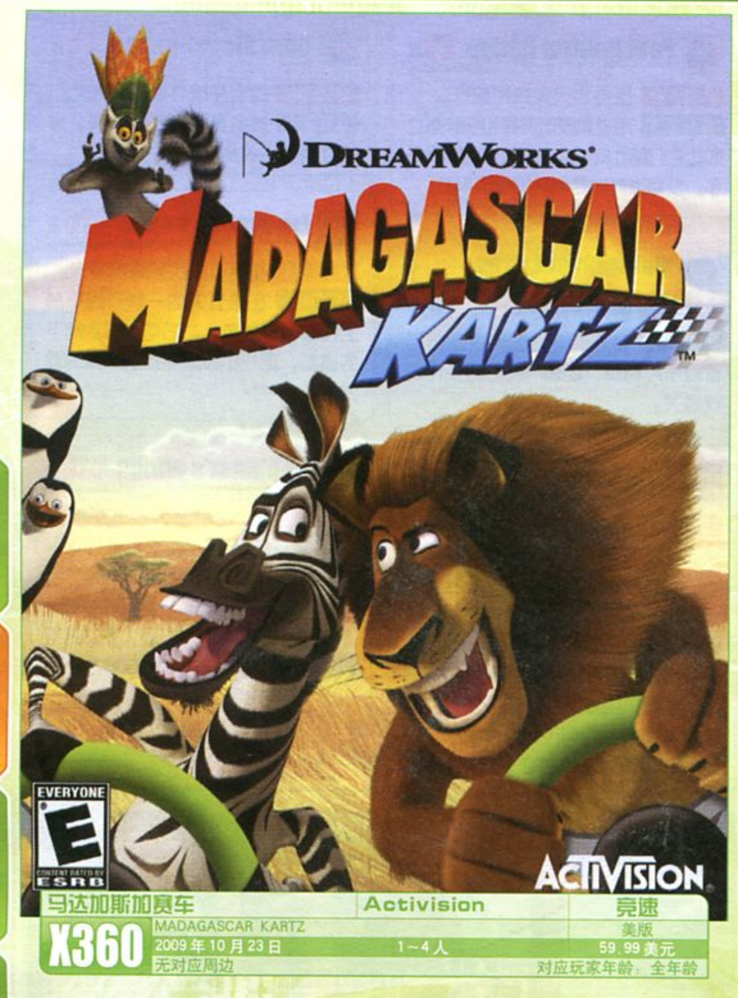
金制古器物：救出拉塞尔后打败恶狗，之后把画面外侧的木箱打破即可获得。

卡尔的纪念品：回到起点位置后，在需要两人推动的柜子前面。

特殊收藏品2：对着柜子右边的门打一下就能获得。

特殊收藏品3：这就是有单独成就的黄金美洲虎，推开柜子右边的门就能看到。

特殊收藏品4：打破关着大鸟的笼子前的木箱就能获得。



马达加斯加赛车	Activision	竞速
X360 MADAGASCAR KARTZ		美版
2009年10月23日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

梦工场的3D动画电影《马达加斯加》相信喜欢各位不会陌生，游戏版是一款轻松有趣的乱斗型赛车游戏，与《马里奥赛车》有些类似，竞赛时可以使用道具攻击对手或进行防御。游戏上手简单，模式丰富，系统也比较有特色，多做特技和漂移可以提升气槽，增加使用涡轮加速的机会，加速的合理使用是制胜的关键。在成就的设计方面，如同一道道小课题，整个过程循序渐进，不会感觉枯燥，其中小小的挑战性也能激发玩家的斗志，8小时的全成就之旅会有种意犹未尽的感觉。

文 胜负师



总成就 1000点 成就个数 50个

Finish Line Frenzy 15点

成就说明 完成任意比赛取得前三名。

Zany Zoo Champ 25点

成就说明 完成Zany Zoo Cup取得前三名。

Wild and Wacky Champ 25点

成就说明 完成Wild and Wacky Cup取得前三名。



Fabulous Freak Champ 25点

成就说明 完成Fabulous Freak Cup后取得前三名。

成就拿法 三个杯赛都在锦标赛模式(Championship)中，每个杯赛都要开三条赛道，每条赛道开三圈。每场比赛会有6名选手参加，单个赛道的一至六名分别可以取得200、125、90、60、40、20个芒果，在空中做特技、在路上捡到芒果也可增加少量得分，以三条赛道的总分排名。前三名均可获得成就。

另外，Zany Zoo取得前三名可开启同级别的Wild and Wacky，Wild and Wacky取得前三名可开启同级别的Fabulous Freak。

Bump Free 10点

成就说明 在比赛中完成任意一圈不撞到墙。

Triple Stunt 10点

成就说明 在空中连做3个特技动作。

成就拿法 赛车借助高台、斜坡、高低差跳跃等方法腾空后，按十字键，便可以做出前后左右翻滚的特技，成功完成特技动作，并平稳落地，就可以增加气槽，而且比赛完成后，每个特技动作都会有额外加分。空中连做三个动作的场合非常多，在斜坡前加速并按X键跳跃，可以争取到更多的滞空时间，为一次腾空连续完成多个特技动作创造条件。

5 Stunt Flyer 20点

成就说明 在空中连做5个特技动作。

成就拿法 整个游戏中只有两个地方能够连做5个特技动作的，一个是在Freighter赛道，开始后不久，第一个分支走右边捷径，会有一个大斜坡，这里至少可以连续完成4个特技动作；另一个在Monsters vs. Alien Mothership赛道，接近终点时会有一个超级大跳跃，4个特技不在话下。但要完成5个连续的特技，加速并在斜坡边缘跳起是有必要的，如果依然无法完成，那最好在道具箱里刷出加速火箭，在起跳点前使用并主动跳起。而且做什么特技动作也有讲究，以十字键方向"前后前后前"来交替完成前空翻、后空翻是最省时间的。这是游戏中稍稍有些麻烦的成就，玩家可多尝试几次。

Alex License 10点

成就说明 使用Alex取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利。

Marty License 10点

成就说明 使用Marty取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利。

Melman License 10点

成就说明 使用Melman取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利。

Gloria License 10点

成就说明 使用Gloria取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利。

Penguins License 10点

成就说明 使用Penguins取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利。

Chimps License 10点

成就说明 使用Chimps取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利。

成就拿法 Chimps是隐藏角色，50CC的锦标赛全部取得第一才能使用。

B.O.B. License 10点

成就说明 使用B.O.B.取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利。

成就拿法 《怪物大战外星人》中的B.O.B.是隐藏角色，200CC的锦标赛全部取得第一才能使用。

Shrek License 10点

成就说明 使用Shrek取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利。

成就拿法 梦工场的大明星史瑞克大叔是隐藏角色，150CC的锦标赛全部取得第一才能使用。

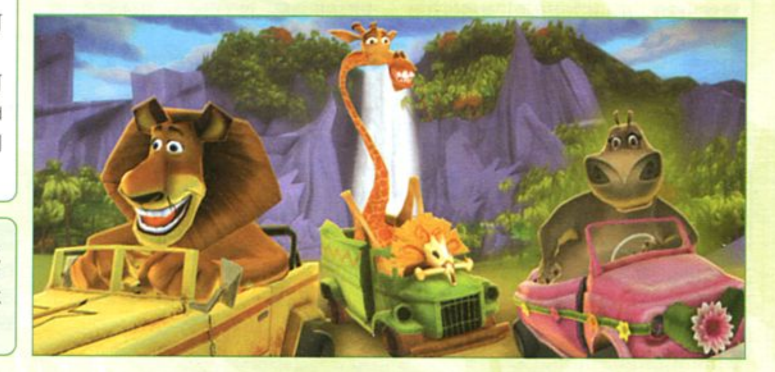
Julien License 10点

成就说明 使用Julien取得Quick race或Championship模式中任意一场比赛的胜利。

成就拿法 Julien是隐藏角色，100CC的锦标赛全部取得第一才能使用。

50CC Master 25点

成就说明 50CC的锦标赛全部取得第一。





100CC Master 50点

成就说明 100CC的锦标赛全部取得第一。

150CC Master 75点

成就说明 150CC的锦标赛全部取得第一。

成就拿法 150CC的比赛难度会和速度感同时大幅提升，你只要一在靠前的位置，对手就会轮番用强力道具攻击你，而且还会莫明其妙地突然加速超过你。用普通的方法很难取胜，而且容易产生挫败感。这里介绍一种相对容易的战术，前提是你对于赛道的捷径很熟悉，而且漂移加气槽也用得比较熟练，捷径在时间挑战部分会细说，反正--共才9条赛道，肯定能记住。比赛一开始，玩家往往会落后于其他对手，处于第五或第六位时在箱子里拿到的道具一般都是上级道具，比如五星(角色特有的必杀技)、号角(全体对手失控并减速)、火箭(超高速移动数秒)，只要能够跟上大部队，就留好一个强力道具，在第三圈接近终点时追到三四位的样子，使用道具后一举冲上取得好名次。如果落后太多，可在接近箱子时把好道具用掉再加一个，这样还是有很大几率取得强力道具的。而且三场比赛并不需要都得第一，基本上一、二、三各一次就有机会获得总分第一了。角色方面推荐用长颈鹿Melman，他的普通行驶速度虽然较低，但气槽加得超快，漂移两下加速，再漂移再加速，可进入良性循环。

200CC Master 100点

成就说明 200CC的锦标赛全部取得第一。

成就拿法 200CC的所有赛道都是"镜子状态"，也就是左右相反的，捷径要重新记一下。难度方面比150CC要大些，对手的速度非常快。战术方面还是要利用捷径跟着大部队，并在第三圈接近终点时，利用上级道具取得好名次。三场比赛并不需要都得第一，总分也能拿第一。角色方面史瑞克也不错，基础能力高，只是转向性能稍差。



Just Plane Stunts 20点

成就说明 在Plane Wreck赛道做出3个连续的特技动作。

成就拿法 Plane Wreck赛道只有一个高台，就在接近终点处，在100CC以上的比赛中，加速并跳跃是可以在这个高台上勉强做出三连特技的，更简单的方法是驶向高台两边的U形墙壁，这样就能腾空至很高的高度，三个特技绰绰有余。但这样有可能会飞出赛道，有一定风险。

Forgot My Trunks 15点

成就说明 完成一场Shark Beach赛道的比赛，不落入水中。

成就拿法 鲨鱼海滩落水的情况只有一种，就是开到场地边缘的海里头。因为这条赛道很宽，不落水的条件非常容易达成。

Foosa Flipout 15点

成就说明 在Foosa Rocks赛道完成连续两个后空翻。

成就拿法 Foosa Rocks赛道能做特技动作的地方也就是一个高台，第二个分岔走左边就是。十字键的下方向就是后空翻，连做两个就行了。因为从高台走是绕远路，所以取得这个成就后，就不必再走高台这边了。

NYC Air Freight 5点

成就说明 在NYC Zoo赛道取得位于空中的箱子。

成就拿法 NYC Zoo赛道中段有一处斜坡，在此处加速跳起后可以达到空中箱子所在的高度，注意对准方向就可以了，非常简单。

Danger Freighter 15点

成就说明 在Freighter赛道连续做4个特技动作。

成就拿法 Freighter赛道的第一个捷径就是一个超大的斜坡，五连特技都可以完成，何况是4个。这个捷径在赛道开始一小段后，见到向下的斜坡时提前向右转入一条小路，之后就能看到大斜坡了。



Fire Proof 20点

成就说明 完成一场Volcano的比赛，不掉进岩浆里。

成就拿法 Volcano赛道宽窄不一，并有几处大弯，但只要漂移用得好，开出赛道掉进岩浆的事故发生几率其实并不高。但如果被对手的失控类道具命中，那还是有可能掉下去的。

Log Dodge 15点

成就说明 完成一场Shrek Swamp赛道的比赛，不被圆木击中。

成就拿法 史瑞克赛道每隔段就会有左右摆动的圆木机关出现，在三圈比赛中不被圆木击中就能取得这一成就。圆木摆动的时间基本上是固定的，而比赛的变数比较多，不凑巧撞上圆木的可能性较大。所以如果运气不佳，很可能开了好几次也没能取得这一成就。相比之后，150CC和200CC的比赛中，因为车子的速度快，撞上圆木的概率会降低一些。实在不行的话，可以在圆木出现位置停一停，等机关过去了再前进。

Ziggidy Zap 15点

成就说明 完成一场Monsters vs. Aliens Mothership赛道的比赛，不被克隆体击中。

成就拿法 怪物大战外星人赛道中会有外星人克隆体出没，他们会垂直向下发射激光，只要三圈比赛中不被激光命中，就能取得该成就。激光并不密集，因此这个条件的难度不大。

Going on Safari 10点

成就说明 完成一场Watering Hole赛道的比赛，穿过河马池塘且不撞上长颈鹿。

成就拿法 Watering Hole赛道的中后段有一处分支，在左侧可以看到有几只河马在池塘里，不用担心，径直开向池塘，你会从河马身上弹过池塘。而在终点前的一片区域，地底下向钻出很多长颈鹿来，只要贴边行驶就不会撞上。照此完成三圈比赛，就能取得这一成就。





Plane Wreck Gold Medalist 15点

成就说明 Plane Wreck赛道50CC的时间挑战取得金牌。

成就拿法 接下来的九个成就全部是在Time Trial中取得的，请注意每条赛道对应的级别，不要选错了。时间挑战金牌推荐用长颈鹿来完成，战术为弯道漂移、直道加速。时间挑战成就的总体难度不大，熟悉赛道捷径的话比较轻松。50CC的Plane Wreck赛道金牌标准是2分钟，捷径在开始后不远处向右转走小路，可以省掉不少路程。快到高台处可以看到路中间有块大石头，由石头左边走会近一点点。

Foosa Rocks Gold Medalist 15点

成就说明 Foosa Rocks赛道50CC的时间挑战取得金牌。

成就拿法 这个时间挑战的金牌标准是2分40秒，捷径有两处，两个分支都是向右转，由有鳄鱼的池子通过，而不是往左侧的上坡走。

NYC Zoo Gold Medalist 15点

成就说明 NYC Zoo赛道100CC的时间挑战取得金牌。

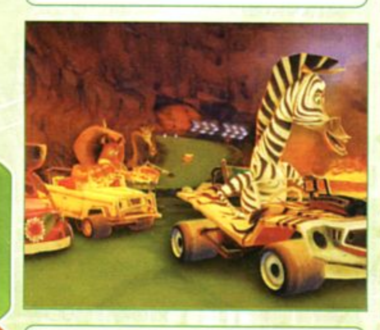
成就拿法 这个时间挑战的金牌标准是1分50秒，有两处捷径。起点往前开一段，可以在路的左侧看到一条小巷，出第一个小巷向左回转，再右转就到了有空中木箱的斜坡了；接近终点时，路的右侧有一条小巷，出巷子右转就是终点。另外，这条赛道可以多利用人行道走直线，不必循规蹈矩地沿大路上走。

Freighter Gold 15点

成就说明 Freighter赛道100CC的时间挑战取得金牌。

成就拿法 这个时间挑战的金牌标准是2分10秒，捷径除了之前说的开始后不久右转进入的超大斜坡外，在落地后往前开一小段，会有一个隐蔽的左转进入的小巷。进入货舱后，可贴右行驶，也可以节省些时间。

Shark Beach Gold Medalist 20点
成就说明 Shark Beach赛道150CC的时间挑战取得金牌。
成就拿法 这个时间挑战的金牌标准为2分20秒。赛道一开始就有一个分岔，走右边是捷径；遇到鲨鱼时的分支，走左边是捷径。另外，可以多利用赛道的宽度来积极使用漂移。



Volcano Gold Medalist 25点
成就说明 Volcano赛道200CC的时间挑战取得金牌。
成就拿法 这个时间挑战的金牌标准是1分40秒，因为是200CC级别的比赛，赛道左右相反，这一点需要注意。这条赛道没有捷径，好在金牌标准不算太高，因此难度不大。

Mothership Gold Medalist 20点
成就说明 Monsters vs. Aliens Mothership赛道150CC的时间挑战取得金牌。
成就拿法 这个时间挑战的金牌标准是3分35秒，除了三个隧道走中间之外，没有什么捷径。但这条赛道可以做特技的地方特别多，合理利用的话，可以额外加不少的气槽，对提速很有帮助。



Shrek Swamp Gold Medalist 25点
成就说明 Shrek Swamp赛道200CC的时间挑战取得金牌。
成就拿法 这个时间挑战的难度比较大，金牌标准是2 分钟。因为是200CC的相反赛道，所以遇分支贴左走是最近的路线。每圈一开始比较重要，发车后喷掉一半气就开始漂移，通过加速板后最好也能找机会漂移加气，在小斜坡的加速板上起跳后可做一个特技，然后向右漂移，再贴左行驶。这里如果撞上圆木，那最好还是重来吧。三圈之内只允许被圆木撞上一次，不然时间会非常吃紧。

Watering Hole Gold Medalist 20点
成就说明 Watering Hole赛道150CC的时间挑战取得金牌。
成就拿法 这个时间挑战的金牌标准是2分35秒，捷径有三处，第一处是在过了斜坡之后的分岔处右转走小路；第二处就是之前说过的河马池塘；第三处是在地下长颈鹿区域贴左行驶，路程最短。



Checkpoint Beginner 10点
成就说明 在单人的Checkpoint Race模式取得10个沙漏。

Multiplayer Checkpoint Beginner 10点
成就说明 在多人的Checkpoint Race模式每人取得10个沙漏。

Checkpoint Driver 25点
成就说明 在单人的Checkpoint Race模式取得25个沙漏。



Multiplayer Checkpoint Driver 10点
成就说明 在多人的Checkpoint Race模式每人取得25个沙漏。



Checkpoint Master 30点
成就说明 在单人的Checkpoint Race模式取得40个沙漏。
成就拿法 Checkpoint Race模式一开始有20秒的倒数时间，每取得一个沙漏加2 秒，时间倒数完毕时就GAME OVER了。随着取得沙漏数量的增加，沙漏之间的距离会越来越远。单人40个沙漏还是比较简单的，注意不要连续漏掉几个沙漏。

Multiplayer Checkpoint Master 30点
成就说明 在多人的Checkpoint Race模式每人取得40个沙漏。
成就拿法 多人Checkpoint Race模式不是对战性质的，而是合作，每个角色只能取得指定颜色的沙漏，两人共用倒数时间。每人都取得40个沙漏就意味着至少要两个手柄双打，而且单人控制两个手柄的方法可能行不通，你最好还是找身边的朋友或是家人帮个忙，而且帮忙的人也不能是完全不懂游戏的门外汉。如果你率先取得40个沙漏，可以和帮手换个手柄，以增加成功率。

Move It! Move It! 50CC Hustler 10点
成就说明 赢得一场50CC单人Move It! Move It!比赛的胜利。

Move It! Move It! 100CC Rocker 15点
成就说明 赢得一场100CC单人Move It! Move It!比赛的胜利。



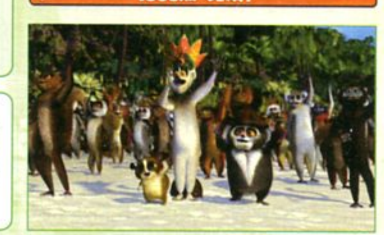
Move It! Move It! 150CC Stepper 20点
成就说明 赢得一场150CC单人Move It! Move It!比赛的胜利。

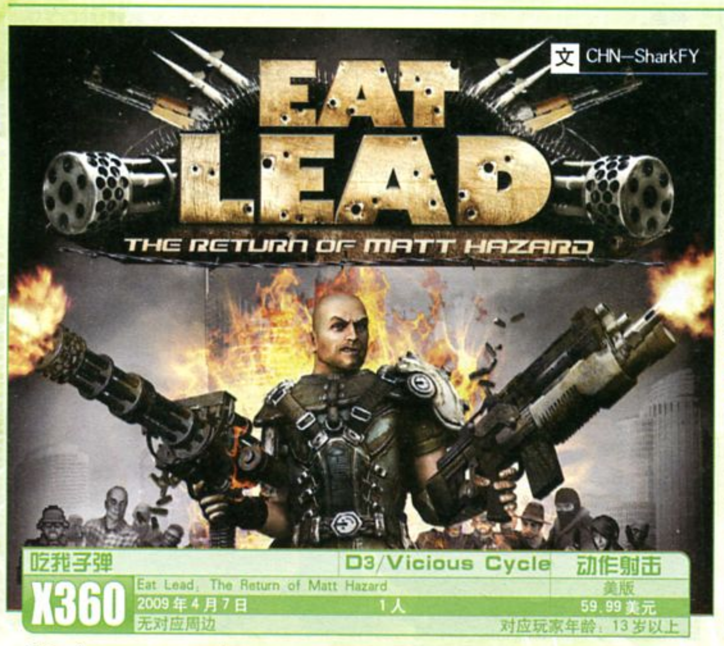
Move It! Move It! 200CC Jammer 25点
成就说明 赢得一场200CC单人Move It! Move It!比赛的胜利。
成就拿法 Move It! Move It!的比赛规则是开在第一位的角色取得持球权，持球通过赛道中的球门就可以得分，先得50分者为胜者。比赛由4人参加，除持球者外都会自动加气槽，而且还有道具的攻击效果，因此想长期持球得分是不太可能的。这个模式150CC和200CC稍有难度，用转向性能最好的猴子玩这个模式有一定优势，史瑞克也不错。

Mango Collector 15点
成就说明 取得5000个芒果。

50+More Fruit! 30点
成就说明 取得10000个芒果。
成就拿法 在拿成就的过程中可自然取得1万个以上的芒果，芒果数量可以在GALLERY模式中查看，并可开启一些原画、宣传片之类的花絮内容。取得22000个芒果可以开启画廊中所有的内容，有爱的玩家可以好好玩一下。

1000点 完成！





吃我子弹	D3/Vicious Cycle	动作射击
X360 Eat Lead: The Return of Matt Hazard		美版
2009年4月7日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

一款另类搞怪的冷门游戏，流程不长，但对于不擅长打枪游戏的玩家来说，可能有点困难，游戏的高难度接近于《COD》老兵难度，玩起来可能会有些郁闷，但依然是成就饭一个不错的选择，方法得当，10小时便能拿下1000点成就。过程是打一遍最高难度，再选简单难度拿与第2关相关的几个成就就行了。用一个榴弹发射器杀掉三个盔装敌人比较难，高难度下多磨磨，看运气了。

总成就 1000点 成就个数 50个

It's HAZARD TIME! 15点
成就说明 开场动画后自动取得。

Take 5. 5点
成就说明 第一次暂停游戏后取得。

Straight-A Student 10点
成就说明 完成训练关部分。

Hands-On Approach 10点
成就说明 近身按X键击倒敌人。

Eat FIST! 25点
成就说明 十次将敌人一击死。
成就拿法 比较容易的方法就是最低难度向敌人冲过去，开一枪然后近身按X键，会有慢动作。

Feeling Punchy 30点
成就说明 连续5次用方块键击倒敌人。
成就拿法 第一关最低难度较易实现。

Headache 10点
成就说明 爆头20次。

Migraine 20点
成就说明 爆头50次。

Head of the Class 30点
成就说明 爆头100次。
成就拿法 枪法准一点，游戏的过程中会自然取得。

Better than One 10点
成就说明 一枪爆2头。
成就拿法 游戏中有很多一箭双雕的机会，不知不觉就拿到了。

Plink 10点
成就说明 用手枪杀50个敌人。

Pull 10点
成就说明 用霰弹枪杀50个敌人。

Auto Dealer 10点
成就说明 用机关枪杀50个敌人。

Russian Attack 10点
成就说明 用AK-47杀50个敌人。

Peekaboo--I Shot You! 10点
成就说明 用狙击枪干掉50个敌人。
成就拿法 以上枪械杀敌是累计的，可以通过刷Checkpoint点来解开成就。

Blind Luck 15点
成就说明 用盲射干掉25个敌人。
成就拿法 走动中或在掩体后直接射杀敌人。

Second Amendment 10点
成就说明 所有的枪都杀过至少1人。
成就拿法 枪的种类有45 Call、9MM、Hazard Pistol、Shotgun、SMG、AK47、Sniper Rifle、Water Pistol、Super Soaker Rifle、Magnum、Plasma Rifle、Energy Pistol、Six Shooter、Grenade Launcher。

注意至少要杀1人，枪在游戏推进中都会捡到。

Say "No" to Pots 5点
成就说明 打掉20个花盆。
成就拿法 第二关开始有花盆，打得差不多了就让敌人打死你，然后重新再打。

Fire Hazard 20点
成就说明 打掉30个灭火器。
成就拿法 可以反复刷，推荐第2关开始，往前冲过柜台就有3个。

Uncovered 20点
成就说明 毁坏20个掩体。

Boom 20点
成就说明 毁坏50个爆炸物。

No Pain, No Gain 10点
成就说明 打掉爆炸物干掉敌人的同时让自己受伤。
成就拿法 冲到敌人面前打爆炸物即可，推荐第2关，一上来冲过柜台有3个灭火器，等敌人靠近灭火器时，自己冲过去开枪打灭火器即可。

Maxx Karnage 20点
成就说明 收集20个加能量道具。

Shield Master 20点
成就说明 收集20个加防御道具。

Just a Flesh Wound 40点
成就说明 完成一关不死。
成就拿法 选低难度打第一关即可。

Hazard Avoider 10点
成就说明 最低难度通关。

Pseudo-Hazard 20点
成就说明 普通难度通关。

Hazard Master 40点
成就说明 最高难度通关。
成就拿法 在选难度菜单按"上上下下左右左右"最高难度就会解开，大家可以放心用秘技通关，不影响成就的取得。

Where Credit is Due 60点
成就说明 通关后看完Credit。

Multiplayer Master 30点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

Disco is Dead 20点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

Stung 10点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

Housing Crisis 10点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

Talk! 10点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

Head Cheese 10点
成就说明 第二关开始时的厨师全部爆头杀死。

Bedlam Basher 5点
成就说明 从背后按X键打倒牛仔。
成就拿法 较有难度的成就。推荐第一次见到牛仔时，绕到他身后打他腿，他会有个半蹲的动作，上去一脚踹死。

Draw 10点
成就说明 用牛仔的左轮杀50个敌人。

Russian to the Finish 20点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

Deja-Vu 20点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

Your Turn 20点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

Meat Your Maker 10点
成就说明 第二关把挂着的肉全打掉。
成就拿法 打完厨师的下一个场景，把每个肉最大程度破损就行。

Well, I Heard them Scream 10点
成就说明 可蓄力激光枪杀敌50个。

Dances with Guns 10点
成就说明 第二关别让舞女死掉。

Tramm Ride 40点
成就说明 打败章鱼BOSS。
成就拿法 该BOSS是游戏中的最难BOSS，尤其是高难度下，第5关最后船会变成海盗船，同时会有章鱼的6个触角，第1形态是6个触角拍击船体，仔细观察会发现每个触角都是有规律的，提前做好准备，被触角打中是一击必杀的，触角击打船的时候会栽进船里，这时候开枪打触角上的肉块(肉块有明显颜色标记)，反复6次就行了。之后会出现6个像蚯蚓一样的小触角趴在船边上，这些小触角没有威胁，但是开枪打它的话就会变成能扔炸弹的触角了，同时每当把一个小触角变为大触角的时候，船上会出现杂兵，最好的方法是在两侧找好掩体，开枪打小触角，等他变为大触角时快速开枪打触角顶部，将其快速消灭省得它扔炸弹，然后反过来打杂兵，就这样重复6次。能扔炸弹的触角一定要快速消灭，要不杂兵会上来包围你。

Death Hazard 20点
成就说明 将20个僵尸一击必杀
成就拿法 在网球场会遇到20个僵尸，推荐之前的左轮手枪，爆头一枪一个，用霰弹枪也行。

Pure Energy 10点
成就说明 能量手枪杀50个敌人。

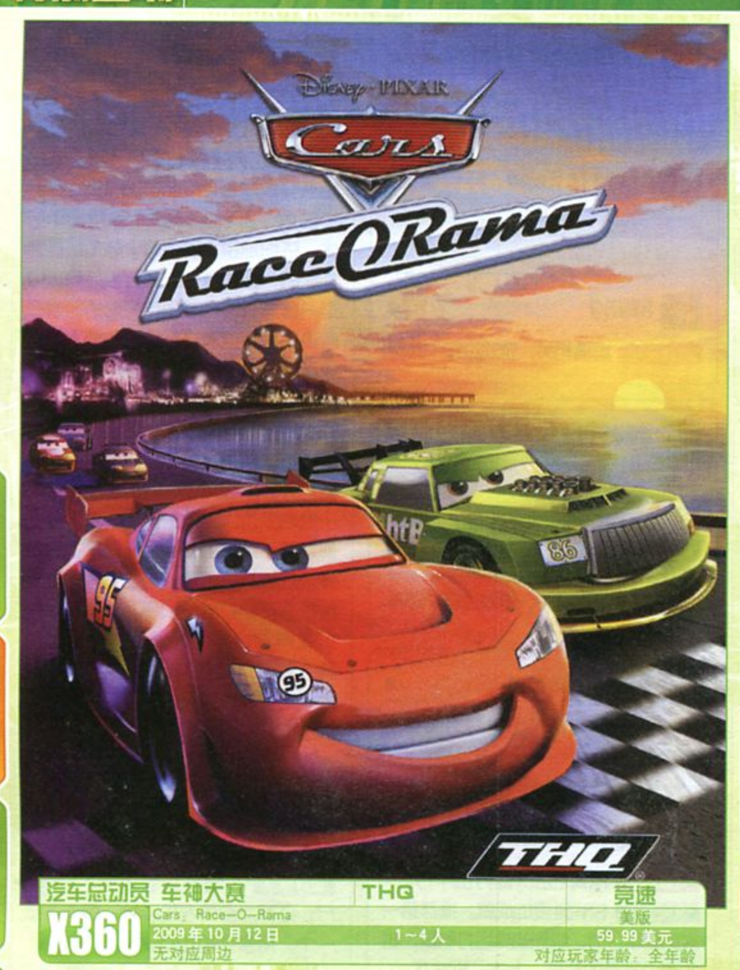
Deja-Vu (All Over Again) 30点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

Observe the Grenade 15点
成就说明 用一个榴弹发射器杀掉三个粉装敌人。
成就拿法 最难成就，最后一关BOSS战第3次开动机关后只出粉装敌人，这里就要看运气了，实在不行留一个掩体，把剩下的掩体都打掉，那3个粉装敌人会躲在一起，瞄中间的就行了。

Beat the Snot out of Wellesley 50点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

50+Meet Quentin. 100点
成就说明 剧情相关，游戏过程中必得。

1000点 完成!



汽车总动员 车神大赛	THQ	竞速
X360 Cars: Race-O-Rama 2009年10月12日	1~4人	美版 59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

皮克斯动画经典《汽车总动员》在X360推出了多款游戏，最近的这一款虽然评价不高，但却是地地道道的成就神作，一般6至8小时就可以完美。这里说的完美只有900点，因为BUG的原因，有100点暂时无法取得，但就投入的时间和点数回报来说，还是值得成就饭一试的。本作的成就全部在故事模式中取得，选最低的BEGINNER难度没有任何影响，在地图上选任务可以瞬移到任务点处，节省不少的时间。任务通过后看到"Congratulations! Yon won this Event!"的字样就OK了，并不需要全拿金杯，难度自然就不高了。另外，善于利用漂移，可降低转弯难度，还可增加更多使用氮气加速的机会。左摇杆输入↓↑是跳跃，在很多场合都需要用到，请熟练掌握。

文 胜负师

总成就 1000点 成就个数 22个

PLUGGIN' AWAY! 25点

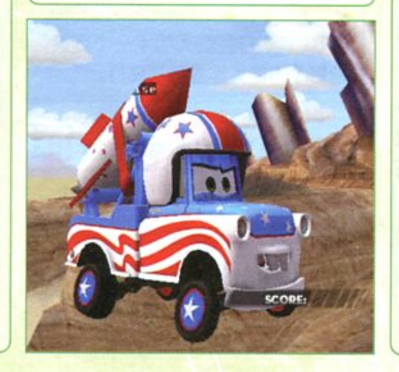
成就说明 在比赛中收集所有的金色五角星。

成就拿法 金色五角星只在剧情任务(Gold Events)中才会出现，因此是个在游戏终盘才会取得的成就。每个赛道有三个五角星，大部分位置都比较明显，但有些需要利用跳跃之类的技巧才能拿到。在有分支的赛道中，部分五角星的位置会隐蔽一些，一般这种五星都会在捷径里头，但因为一场比赛要跑三圈或五圈，所以取得星星的机会有很多。一般来说，到新的赛道中，第一次可以以找星星为主，如果拿完星星还能拿下比赛就最好，不行的话就选RETRY重来，拿过的星星就不必重复再拿了，只要专心赢得比赛即可。

Mini Master! 25点

成就说明 完成所有的迷你游戏。

成就拿法 需要完成的任务有Auto Cross 1-7、Luigi's Tire Find 1、Mack Track Challenge、Sheriff's Chase、Tractor Stampede。同样是按部就班地完成各任务，便可获得的成就。



TEAM PLAYER! 25点

成就说明 完成所有的Academy Challenge任务。

成就拿法 Academy Challenge任务和一般的竞速赛相比，没有什么特别之处，一场一场赢下来就行了。

Big Ham! 25点

成就说明 完成所有Photo Op任务。

成就拿法 Photo Op就是拍照任务，需要在限定时间内找到并穿过一个圆圈，穿过圆圈后画面会暂停，之后可以在空中摆POSE，最后按B键完成拍照。当然，找圈钻圈这两步才是关键，注意地图上圈的位置，遇到分支时自然选择向着圆圈方向的那一条。另外，不少圈都处在半空中，观察周边有没有斜坡之类的地形，再由斜坡或高台跳过去。拍照任务需要玩家与照相车靠近之后才会在地图上显示出来，可以在地图上开一会儿，看到雷达上有任务在移动，那就是拍照任务了。拍照任务一共8个，基本上每到一处新地点就会有一个拍照任务，不要遗漏了。

Mack Track Medalist! 25点

成就说明 在Mack Track Challenge任务中取得4000分以上。

成就拿法 这个任务在Radiator Springs Speedway，只要多使用漂移，就能取得足够分数，非常简单。

Daring Devil! 50点

成就说明 在Mater the Greater任务中取得5500分以上。

成就拿法 这是一个由拖车马特完成的迷你游戏，先是要在起跳跑道上尽量保持在中间行驶，以获得较多的基础得分，起跳后在空中完成QTE，最后落在靶子的中央以取得3倍得分的倍率，只要依次完成这些动作，超过5500分不在话下。

Ole'! 50点

成就说明 在Materdor任务中取得25000分以上。

成就拿法 这是游戏后期出现的一个迷你游戏，马特变成了斗牛士，共要进行三组斗牛表演。一开始要完成QTE取得一定的基本分，注意QTE有时要使用左摇杆，有时是用右摇杆。当牛冲过来时注意，不要太早躲避，等牛接近后再躲，这样可以取得最高8倍的得分，不然可能达不到分数标准。重复三次之后，只要超过25000分，那么最后一下能不能躲过就无关紧要了。

Tokyo Triumph! 50点

成就说明 在Tokyo Mater任务中获得25000分以上。

成就拿法 一个漂移任务，需要用漂移或跳跃获得超过25000分。这个赛道跳跃点很少，所以主要得分手段还是漂移。只要从头漂到尾，那两万多分基本上是没有问题的，不过还是要注意不要乱用加速，这样会减少漂移的持续时间，还要尽可能利用道路的宽度多漂移，这样才能确保取得高分。

Drift Master! 25点

成就说明 一次漂移获得4500分。

成就拿法 用正常方法想一次漂移拿4500分还是相当困难的，所以最好是采用在地图中比较宽敞的地方原地转圈的办法来实现。有一个问题是，一般的道路上会有其他车辆经过，如果在转圈过程中撞上了别的车，漂移就会中断。这里选项的地点是在第二个区域Radiator Springs，在初始点附近有一个圆形的房子，绕着房子转圈漂移不会受到其他车子的干扰，别说是4500分，上万分都不成问题。

Crowned Karter! 25点

成就说明 完成所有Guido Kart任务。

成就拿法 游戏中的卡丁车赛数量比较多，而且比一般的比赛难度要大。原因是卡丁车在通常情况下不加气槽，在落后状态下想一举超过对手比较困难，车子的转向性也比较差，还容易被障碍物卡住或者翻车，前几圈开得很好，最后一圈并卡住那就前功尽弃了，有时还会卡进游戏贴图里，然后就回不到正常赛道上了，遇到这种情况请选择RETRY。比赛中可以加道具，道具是随机的，作用有加满气槽、加速数秒、可穿过物体、尾部喷出烟雾干扰对手四种，没有攻击型道具。卡丁车赛的要诀是尽量开得稳一点，只要拿下前三名就行了。

Luigi's BFF! 25点

成就说明 完成Tire Find任务。

成就拿法 Tire Find是单独的任务。玩家需在1分30秒内找到15个轮胎(需要触碰轮胎)。轮胎间的间隔不远，所有轮胎都在相对较小的一个区域里面，但若行驶方向不对，很可能远离这一区域而造成任务失败。正确方向和路线是先向正前方移动，然后偏左慢慢转回来，不要开太快，注意前方地面上有没有黑色轮胎。其中只有一个在左侧草丛边不太明显，其他应该都不难发现。最后一个轮胎与第14个间隔有些远，延路一直向前开就能找到。

A Real Go Getter! 25点

成就说明 完成所有的Transporter任务。

成就拿法 Transporter任务内容是送包裹，有点像《疯狂出租车》的那种玩法，会有一个箭头提示目标的方向，但箭头指着的是直线方向，对着这个方向开很可能会没路，所以经常需要七绕八绕才能到达终点。由于时限一般都比较宽松，所以不必太心急，只要不是总往反向方开就OK了。



Perfectionist! 25点

成就说明 完成所有Auto Cross任务。

成就拿法 Auto Cross有点像驾驶考试，需要玩家避开三角路障，在最短的时候内到达终点。如果撞上一般的障碍物，那么会罚0.5秒，撞上路障则罚2秒。因为达到铜杯的时间标准就算通过了，所以只要保持高速行驶，并合理利用漂移转向，就算碰倒了几个路障也没有关系。





Mooo-ving Along! 25点

成就说明 完成Tractor Stampede任务。

成就拿法 Tractor Stampede任务是单独的。就像动画中那样，接近拖拉机后可以把它吓翻。一共有10台拖拉机，分布的区域并不大，所以如果开了一段没有看到一台拖拉机，那肯定是开错方向了。时限不算太紧，因此可以开慢点儿，在周边细心找一下。

The Law! 25点

成就说明 完成Sheriff's Pursuit任务。

成就拿法 Sheriff's Pursuit任务只有一个，玩家要控制治安官追捕三辆绿色的车。追捕方式是这样的，先找到一辆目标车，接近后会点亮警灯，此时要做的并不是超过目标车或撞击它，而是紧紧跟住它，直到上方的气槽涨满，就算是抓住了。重复以上步骤三次便可。时间成绩是从亮警灯开始记算的，时间标准比较宽松。

Podium Perfection! 25点

成就说明 完成所有的巡回赛任务。

成就拿法 需要完成的任务有Academy Challenge 1-4、Off Road Race 1 & 2、Point to Point 1-5、Road Race 1-3、Sprint 1 & 2、Street Race 1、Hudson Student Run、Candice's Glam Tour、Match Up、Stinger's Stir Up、Reunion Rundown、Chick Hicks Showdown。只要一个一个比赛完成下来，这个成就就不会错过。

Sprinter! 25点

成就说明 完成所有的Point to Point任务。

成就拿法 Point to Point就是从起点到终点，没有开几圈的概念。这种比赛的路程比较长，而赛道相对来说也很开阔，玩家有可能开到赛道范围之外，所以要多注意提示。也可以采用跟随战术，跟着第一名开，到最后再超过对手。如果依然经常开出赛道，那么就请多试几次，背一下版。

Santa Carburera Champ! 100点

成就说明 打败Candice。

成就拿法 属于剧情成就，在Santa Carburera的Gold Events中打败Candice即可。

Big City! 100点

成就说明 打败Stinger。

成就拿法 属于剧情成就，在Motoropolis的Gold Events中打败Stinger即可。

Autovia Avenger! 100点

成就说明 打败El Machismo。

成就拿法 属于剧情成就，在Autovia的Gold Events中打败El Machismo。

The Champ! 100点

成就说明 打败Chick Hicks。

成就拿法 剧情成就，即游戏中最后一场比赛，赢得比赛后就算通关了。

OVER ACHIEVER! 100点

成就说明 取得除此外的其他成就。

成就拿法 因为存在BUG的原因，这个成就无法开启。

至此成就进度 900/1000

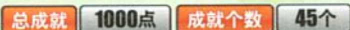
Alien Problem? Monster Solution.

DREAMWORKS MONSTERS VS ALIENS

怪兽大战外星人	Activision	平台动作
X360 Monsters vs Aliens		美版
2009年3月24日	1~2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

轻松诙谐的《怪兽大战外星人》游戏版在15小时内便可拿下1000点成就，虽然比较简单，但还是要注意有可能错过每个关卡和整个游戏死亡次数少于10次的成就，如果这5个成就没有在通关时拿到，就必须重打一遍。如果在游戏中不小心死亡，那就请按下导航键退出，这样一来就不会记录死亡次数。游戏中最难的成就是每一关的最高分之和超过1000万分，必须不断刷新每一关的最高得分。当然，也是有窍门的，后文会详细说明。

文 3.2



总成就 1000点 **成就个数** 45个

Is There a Way Out? 20点

成就说明 完成游戏第一关。



San Francisco is safe, next! 25点

成就说明 完成游戏第二关。



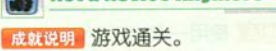
Could we Fight Something Bigger? 30点

成就说明 完成游戏第三关。



What Alien Menace? 35点

成就说明 完成游戏第四关。



Not a Novice Anymore 40点

成就说明 游戏通关。

Flying Fish 20点

成就说明 使用50次Leap Attacks。

成就拿法 Leap Attacks是Missing Link特有的技能，非常实用。使用方法为按住X键蓄力，松开后会进入慢动作模式，这时用右摇杆控制光标锁定多个敌人即可完成一次。这个成就不必特意去拿，随着游戏的进程自然会获得。

Stay Put and Watch 5点

成就说明 完整观看一次开发人员名单。

Casual Collector 20点

成就说明 收集10万怪物DNA。

成就拿法 怪物DNA是累计的，所以玩家可以放心地去DNA Lab消费。

Never Say Enough 70点
成就说明 收集50万怪物DNA。
成就拿法 比较耗时的成就，通关一遍肯定到不了50万，可在通关后先去挑战游戏总分1000万分的成就，在此过程中50万怪物DNA不知不觉就获得了。

Full Arsenal 30点
成就说明 在DNA Lab中购买所有角色的强化细胞球。

Two is Better than One 15点
成就说明 在DNA Lab中购买所有合作模式的强化细胞球。

Art Aficionado 30点
成就说明 在DNA Lab中购买所有游戏原画。

Shopping Frenzy 10点
成就说明 在DNA Lab中购买所有特别细胞球。

That's a Blast 10点
成就说明 在合作模式中使用一次蓄力攻击。
成就拿法 在合作模式中按住2P手柄的A键进行蓄力，蓄力完成松开即可。

Strong Attraction 10点
成就说明 在合作模式中使用一次牵引攻击。
成就拿法 在合作模式中按下2P手柄的Y键即可切换到牵引攻击模式。

Collateral Damage 10点
成就说明 在Ginormica关卡内，用2P累计干掉30架直升飞机。

Air Support Master 20点
成就说明 在Missing Link和B.O.B.关卡内累计干掉100个BHolders。
成就拿法 在Missing Link和B.O.B.关卡内会出现一种飞在空中圆球状的敌人，他们不会攻击你，四五个一队沿着固定路线飞行，只有用2P才能干掉他们。

Maximum Attraction 10点
成就说明 在Missing Link和B.O.B.关卡内使用2P牵引攻击累计干掉50个敌人。

Great Tackler 15点
成就说明 使用Ginormica冲撞干掉10个敌人。

Master Tackler 20点
成就说明 使用Ginormica冲撞干掉25个敌人。

Get Out of the Way 10点
成就说明 完成一次Ginormica连续冲撞。
成就拿法 当玩家完成第一关的第四小关后，去DNA Lab中购买Ginormica's Chain Dash这个技能，当玩家与敌人还有一定距离时按下X键冲撞敌人，会随机出现一个按键提示冲撞下一个敌人，玩家多多练习即可掌握，非常简单。

Bring it On 10点
成就说明 无伤干掉一个巨型机器人。
成就拿法 在第二章第一关中期即可遇到第一个巨型机器人，只要小心控制Ginormica不要被机器人攻击到，坚持一段时间就会出现按键提示了，非常简单。

Just Warming Up 10点
成就说明 使用Missing Link干掉50个敌人。

Can't Get Enough! 20点
成就说明 使用Missing Link干掉100个敌人。

Could I be any better than this? 35点
成就说明 使用Missing Link干掉300个敌人。

Bull Rider 10点
成就说明 使用Missing Link干掉10个固定炮台。
成就拿法 先攻击炮台，随后会出现按键提示爬上去，接着根据根据按键提示把炮台干掉，累计10次即可。

Cowboy Master 20点
成就说明 使用Missing Link干掉30个固定炮台。

Strike with Attitude 10点
成就说明 使用一次Leap Attacks。

Expert Pitcher 10点
成就说明 使用Missing Link投掷25个敌人。

Pinball Fan 10点
成就说明 使用一次缓冲器。
成就拿法 通关过程中必得的成就。

Around the World 10点
成就说明 完成一次横杆跳跃。
成就拿法 通关过程中必得的成就。

Glutton 15点
成就说明 使用B.O.B.吞下20个敌人或物体。

Gourmet 30点
成就说明 使用B.O.B.吞下50个敌人或物体。

Machine gun specialist 20点
成就说明 使用B.O.B.无伤完成一次主视点射击小游戏。
成就拿法 在第一关第三小关，会遇到B.O.B.攻击拦路直升机的情景，无伤通过即可，非常简单。

Safety First 10点
成就说明 让B.O.B.使用一次防护罩。

Olympic Champion 10点
成就说明 在DNA Lab中所有挑战模式都获得铜牌。

Gold Olympic Champion 30点
成就说明 在DNA Lab中所有挑战模式都获得金牌。
成就拿法 在DNA Lab中总共有35个挑战项目，随着游戏的深入会陆续出现，挑战全金牌并不难，只要多多练习即可。建议每通过一个小关，就去DNA Lab完成相应挑战的金牌，一来刚玩过的关卡熟悉，二来可以购买各种强化细胞球。

My Thumb Hurts 20点
成就说明 总分超过500万分。

Be My Guest 50点
成就说明 总分超过1000万分。
成就拿法 总分1000万取的是每关的最高分，要提高分数，就要注意分数加成。其中无伤过关是其他得分翻倍，非常惊人，是一千万分之路的重中之重，建议将Ginormica的所有关卡都获得无伤，她的关卡熟悉后无伤通过都不算难，这样有了一定基数，其他关卡相对轻松了。合作过关的奖励得分是4万，在游戏中按下2P手柄的START键开启合作模式，合作模式其实并不需要2名玩家，只要在快过关前，多按几下2P手柄的射击键，4万分轻松到手。当然如果真有2名玩家一起过关，分数涨得超快！游戏中三名角色都有自己的特别技能，当特别技能使用了一定次数，过关后就会获得特别奖励。比如Ginormica连按二下跳会做出各种花式动作，每做一次有150分，当累积到了一定数量过关后，会获得SHOW TIME的特别奖励49500分，相当可观，所以平时没事就多做做吧。另外，多获得怪物DNA、满血状态过关也会有加分。

Team Spirit 10点
成就说明 完成第一章死亡次数少于10次。

Team Victory 10点
成就说明 完成第二章死亡次数少于10次。

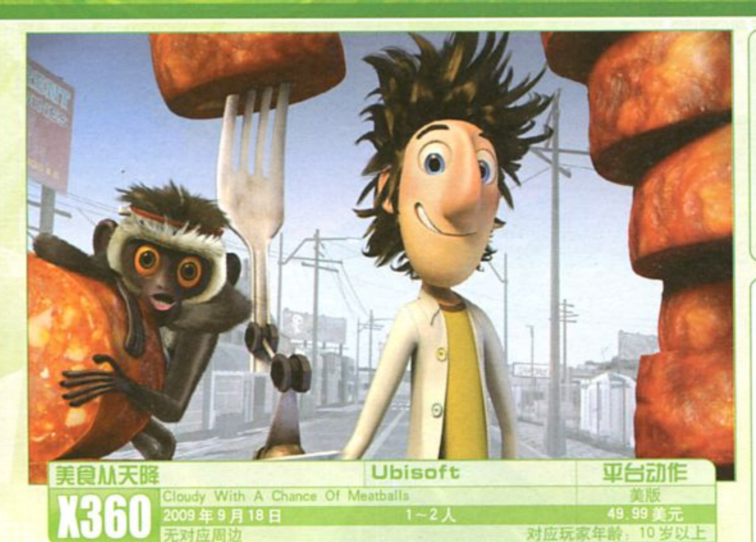
Team Glory 25点
成就说明 完成第三章死亡次数少于10次。

Team Supremacy 35点
成就说明 完成第四章死亡次数少于10次。

Remember the Heroes 80点
成就说明 完成整个游戏死亡次数少于10次。

Defying Gravity 50点
成就说明 每一个怪物跳跃150次以上。

1000点 完成！



美食从天降	Ubisoft	平台动作
X360 Cloudy With A Chance Of Meatballs		美版
2009年9月18日	1～2人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

《美食从天降》作为一部趣味十分的动画电影，游戏也设计得轻松有趣，难度非常低，只需要六七个小时就能拿下全成就。如果不算上“小和尚”，那么《美食从天降》可算得上是最简单的成就神作之一。在通关一次的过程中，已经可以取得绝大部分的成就，所以玩家大可以先爽快地将游戏通关，再回过头来把其余的成就拿完。武器使用类和杀敌类的成就如果在通关后没有达到要求，可以针对性的选择相应关卡来取得，惟一需要注意的就是达成游戏最终结局的成就。玩家在完成ACT5后，先去把之前ACT1至ACT5所有关卡内的食物收集完全，这样即可解锁最终武器，在获得最终武器后去完成ACT6，这样只需通一遍ACT6即可达成游戏的最终结局。

文 3.2

总成就 1000点 成就个数 25个

Food'onaut 10点
成就说明 完成一个关卡。

Max Food'onaut 30点
成就说明 完成第一个ACT。
成就拿法 流程类成就，完成ACT1后即可获得。

Rockin Roller 10点
成就说明 清理桥梁上的障碍物。
成就拿法 流程类成就，在ACT1中的ICE CREAM TUNDRA关卡可以获得。

Licked it 10点
成就说明 杀死第一个敌人。



Party of Two 20点
成就说明 双人合作完成一个关卡。
成就拿法 非常简单的成就，在任意关卡中打开2P手柄后即可获得。

Foodnik 20点
成就说明 升级一把武器。
成就拿法 游戏中总共有5把武器要升级，收集各种食物、杀死敌人、过关都会获得一定数量的晶球，当晶球累积到一定程度，即可在过关后升级武器。



Castle Master 30点
成就说明 到达果冻城堡。
成就拿法 流程类成就，进行到ACT3的THE JELLY CASTLE即可获得。

Buck this BBQ 30点
成就说明 到达FLDSMDFR。
成就拿法 流程类成就，当进行到ACT6时即可获得。

Hungryman 30点
成就说明 获得一块拼图。
成就拿法 ACT1～ACT5中每个关卡内都会有总数为30个的食物收集，收集完全后即可获得一块相对应的拼图。

Pasta Power 30点
成就说明 累计使用30次意大利面绳索。
成就拿法 意大利面绳索的作用是可以帮助玩家到达高处，游戏中用到的机会很多，不必刻意去完成。

Bread Head 30点
成就说明 累计攀爬30次巨型面包片。
成就拿法 巨型面包片需要浇上蜂蜜才能攀爬，玩家可以在ACT1中的RESTAURANT ROW关卡中，反复攀爬，很快可以拿到。

Slurpdaddy 30点
成就说明 用吸水枪累计吸取50次水滴。
成就拿法 吸水枪可通过吸取各种类型的水滴来获得不同的攻击效果，游戏中吸水滴次数很多，无须刻意完成。

Yummer 40点
成就说明 累计吃到20个回复道具。
成就拿法 游戏设定只有在受到伤害后才能吃到回复道具，所以当玩家遇见回复道具后可以想办法故意受伤来补充HP。各关卡中补血道具非常多，不必刻意去刷，用刀砍掉西兰花型敌人后也会有很大几率掉落回复道具。

Grub Drubber 40点
成就说明 以满血状态完成5个关卡。
成就拿法 看似很难，其实非常简单的成就，只要求在过关时是满血状态就可以了，中途受伤并不影响成就获得；如果在过关前并不是满血状态，可以想办法自杀，复活后就是满血状态了。

Chick Nixxer 40点
成就说明 用拳击手套累计把10只烤鸡打倒在地。
成就拿法 在ACT3的GOOD'N CREAM ELEMENTARY关卡后期会遇到烤鸡，先用吸水枪在地上喷上一些蜂蜜，等它靠近后用拳击手套把它打倒在蜂蜜上，烤鸡会因为蜂蜜的粘性而无法站起，这样即算完成一次。随后再用拳击手套把烤鸡打离蜂蜜，等它站起后再次重复上述步骤，累计10次即可。

Beat Buster 40点
成就说明 用热熔枪累计融化25只小熊软糖。
成就拿法 游戏中可以使用热熔枪又会出现小熊软糖的关卡很多，平时多多注意即可，如果通关后没有达到要求，可以反复打ACT5的SWALLOW FALLS DOCK关卡来获得。

Sugar Slayer 40点
成就说明 用刀累计砍掉25个棉花糖。
成就拿法 在ACT4中的MOUNT FOODY关卡前期，可以跳到几片插在玉米棒上的火腿平台上，右侧平台上就有一只挡住去路的棉花糖，过去用刀砍掉后借助意大利面绳索上到高处，进行到这里后即可触发一个Check Point，然后跳下刚才的平台自杀，之后就不断重复砍掉棉花糖—自杀这一过程，累计25次即可。

Mr. Twister 60点
成就说明 用叉子累计干掉10个意大利面旋风。
成就拿法 用叉子在意大利面旋风里拉出一根面条，随后不断将面条往外拉，直至将其消灭，累计10次即可。

Tour de Fork! 60点
成就说明 游戏通关。
成就拿法 请看“Ultra Food'onaut”成就说明。

20+Ultra Foodnik 60点
成就说明 完成所有武器升级。
成就拿法 非常简单的成就，不必刻意去刷，每完成一个关卡约可获得6000左右的晶球，当游戏进行到ACT5时，即可将全部5种武器升级至最高级。

Ultra Food'onaut 100点
成就说明 达成游戏最终结局。
成就拿法 用最终武器完成ACT6的最后一个关卡即可达成游戏的最终结局。建议玩家完成ACT5后，先不要去打ACT6，将之前关卡中有遗漏的食物都收集完，这样可以完成收集拼图，即可解锁最终武器。

Dishin' Out! 100点
成就说明 收集所有关卡中的食物。
成就拿法 游戏中的食物收集非常简单，完全不用参照任何攻略，只要在关卡中多多留意就行了。在整个通关过程中，只有两个收集需要注意一下，ACT1、ACT2中的ICE CREAM TUNDRA关卡内各有一个放置在高处的冰激凌球，需要将热熔枪升到最高级后，与其保持一段距离跳起才能收集到，其余关卡内的食物均能在正常流程中全部收集到。

Unmunchable 100点
成就说明 干掉500个敌人。
成就拿法 干掉敌人、收集食物都算在500个总数之内，所以不用刻意去刷，游戏后期肯定可以获得。

HYDRONIC FOODPOD 10点
成就说明 收集一个食物。



25+Chow Hound 30点
成就说明 收集100个食物。

1000点 完成！

文 清国清城 文 星夜 美编 NINA

孤岛危机2

原名：Crysis 2
开发商：Crytek
发行商：EA
预计发售时间：2010 年 12 月

家用机能否实现《孤岛危机》的画面？这一直是追求高画面质量的家用机玩家们长期以来的猜想。直到现在，《孤岛危机》仍然可以说是显卡杀手，家用机玩家也一直没有机会玩到。但德国 Crytek 公司现在终于要弥补家用机玩家们的遗憾，它跳过了《孤岛危机》，直接带来了《孤岛危机 2》。X360 的极限机能究竟如何？玩过《孤岛危机 2》之后，你应该就能得到答案。

CRYSIS 2

摩天大楼的都市丛林

在过去一年多的时间里，Crytek 公司一直在宣传其最新的 CryEngine3，也不断强调该引擎是面向家用机打造，多个技术演示 DEMO 证明了 X360 确实可以实现《孤岛危机》的画面。CryEngine3 的演示 DEMO 影像似乎是经过了优化，但优化的程度并不是很大。那茂密的丛林，开放的世界、令人目不暇接的美丽大自然曾令业界所有人惊叹不已，从 2004 年的《孤岛惊魂》开始，Crytek 用它非凡的技术力永远改变了 PC 游戏的视觉效果进化方向，将过去总是黑漆漆、透着金属冰冷气息的 FPS 游戏画面进化为翠绿明亮、令人心胸为之开阔的新境界。可惜的是，没有多少玩家的硬件配置能跟得上 Crytek 图像技术的进化脚步，它的作品只能是少部分 PC 游戏发烧友的专利。在商业世界里，曲高和寡只会让自己蒙受亏损，最好的画面要让最多的玩家体验。所以 Crytek 集中自己的技术力量，打造了 CryEngine3，该引擎最大的进化并非图像效果的再度升级，而是在保持《孤岛危机》同等画面效果的前提下，将硬件配置要求大幅降低，使得 X360 也可以呈现出原本只有魔鬼级配置的 PC 才能有的视觉效果。

虽然之前 Crytek 的游戏都是以热带丛林为舞台，这次的最新作完全打破了丛林游戏的范畴。这次的“丛林”是钢筋水泥浇筑而成的摩天大楼群，有“世界首都”美誉的这座超级大都会是无数游戏作品的舞台，《GTAIV》、《虐杀原型》、《鬼屋魔影》……以纽约为背景实在没有什么创意可言。但是对于多年来一直热衷于自然背景的 Crytek，这却是一次突破自我的改革。这样的背景也注定了《孤岛危机 2》将会是“《孤岛》系列”历史上最独特的一部作品。



揭开X360极限潜能之谜

神秘入侵地球的外星种族



▲外星人向世界各地发射的探测器像一把巨剑般插入城市街头，它放出的热能融化了周围的建筑底层。

无缘玩到前作的玩家不妨先了解一下系列的故事背景。《孤岛危机》发生在近未来，一群高科技的超级战士被派往太平洋的一座岛屿，营救被朝鲜军队俘虏的科学家。游戏的前半部分融合了秘密行动、奔跑、肉搏、射击以及在巨大的灵山岛四周畅游，与敌人战斗的同时偶尔还会碰到一些鲨鱼……而游戏的后半部分则是从《孤岛惊魂》式的岛屿漫游陡然转变为对抗外星人。外星人降临后把整座岛变成了冰雪世界。

玩家能与外星人对抗的本钱就是自己身上装备的纳米服，它有四种模式：力量、防护、速度与隐身。力量模式可以跳得更高更远，更加猛力地投掷物体；防护模式将会让你对敌人的攻击有更强的耐受力；速度模式让你奔跑和游泳的速度更快；而隐身能力可以暂时在敌人的视线中消失。玩家可以根据当前的处境选择使用不同的纳米服功能。纳米服的多样化功能大大提高了游戏的战略性与多样性。

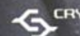
关于本作的故事详情，目前 Crytek 还不愿意透露，事实上这是因为故事本身还没有完全确定，很多章节与细节仍在补充和修改。不过有一些主要方面是可以肯定的。真实可信的角色对“《孤岛危机》系列”非常重要。关于外星人，本作仍然不会对他们的背景进行过多的解释。Yerli 认为，外星人的存在是为游戏性服务的，玩家不需要关心他们的故事背景，“我不知道是不是有那个必要。实际上，要真正解答这个问题反而没什么好处。”

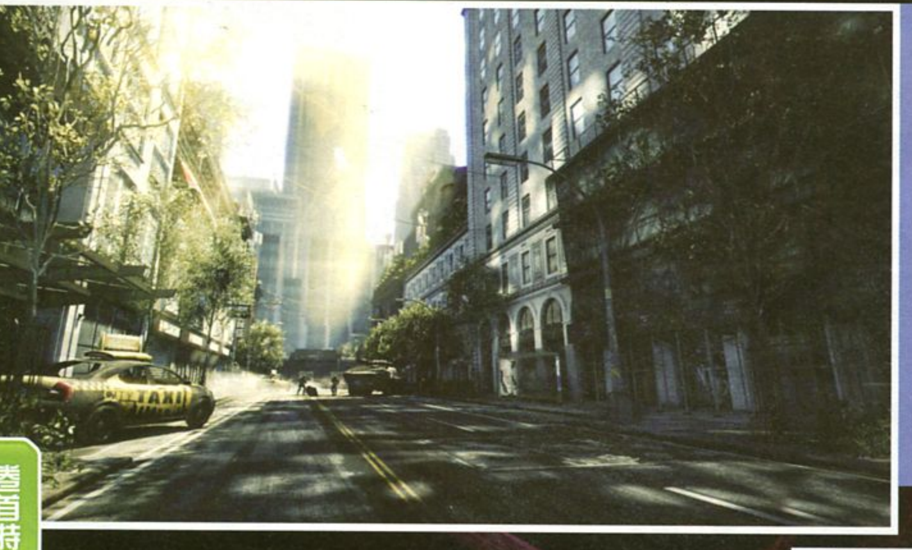
3D立体成像

Crytek 在 GDC2010 期间确认，CryEngine3 将会对应 3D 立体成像技术，这意味着《孤岛危机 2》可能会有全 3D 模式。索尼早已公布了 PS3 以固件更新实现 3D 游戏功能的计划，但微软并未公布类似计划，那么 X360 版《孤岛危机 2》能否实现立体画面呢？也许微软会在 E3 展期间公布答案。



▲ Crytek 将为玩家打造一座最为真实的纽约……虽然这里的很多大楼已满目疮痍。





灾难美学

这次外星人的占领对象不再是无关痛痒的孤岛，根据游戏初期预告片中的说法，到2023年，外星人来到了纽约，那时2000万纽约人几乎被消灭殆尽。Crytek首席执行官Cevat Yerli说："纽约代表着人类的骄傲，如果外星人能毁灭纽约，就可以毁灭地球。相反，如果人类要进行抵抗，就要在纽约的废墟里发动反击。"除了纽约外，里约热内卢、伦敦、东京等其他大城市也遭到了攻击。

Crytek不需要像Rockstar那样创造一个大街上人潮涌动的曼哈顿，因为那里已经化为一座空城。Crytek称本作表现了所谓的"灾难美学"。在劫后的大都市里，断壁残垣与大自然开始融合，废墟里长出了杂草和树木幼苗。

◀空旷的城市街头令人想起电影《我是传奇》，不过街上到处都有敌人在巡逻。

垂直化游戏

Crytek的引擎技术最令人惊叹的地方就是将丛林场景做到了前所未有的逼真度。丛林是最难制作的场景之一，光是一棵树木就有数不清的枝叶，而且阳光穿透枝叶会形成复杂的光线效果。Crytek建造了树木茂密的森林，对热带丛林的还原度精确到了每一根杂草。将场景改为纽约之后，是否会导致场景复杂度大大降低呢？我们早就看腻了《蜘蛛侠》等游戏中方块盒子搭建的高楼群，其美感比起热带丛林实在相差太远。但总是追求最高画面质量的Crytek绝对不会令玩家失望，自由女神像、帝国大厦等标志性建筑将会以前所未见的逼真度出现在游戏中……只不过可能不会是它们的完整形态，在《孤岛危机2》的世界里，纽约几乎已成为废墟！



■不仅是玩家，敌人也会更懂得利用场景，所以在地面上行动时，也要担心敌人从高处发动的攻击。



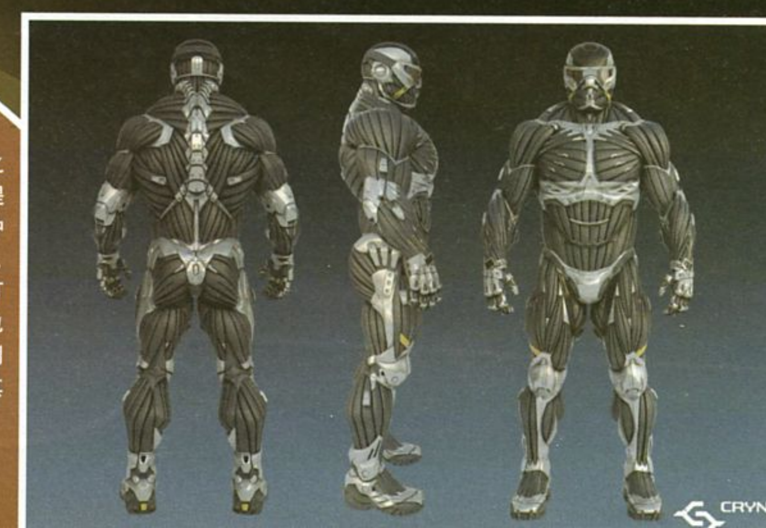
▲本作的自由度将从平面往高处发展，爬到大楼顶上可以更为清楚地观察周围的环境。

Crytek执行制作人Nathan Camarillo说："我们之所以挑选纽约，是因为他是全世界最主要的热点地区，它对整个世界实在太重要。总的来说，这个城市为我们提供了很大的'垂直化游戏'的机会，玩家可以在不同的楼层之间跳跃，在公交车、货车和板条箱上跳跃，甚至从一座高楼跳到另一座高楼。"

在城市里，玩家的移动自由将会大大提高，可以从高处突袭敌人，可以挑选最佳的战略位置。前作的战术自由性将会保持不变，不过有一些细微方面的变化。所谓的"垂直化游戏"，简单的说，就是在摩天大楼中朝着高处移动。在《孤岛危机》中，穿上纳米服的主角几乎就是一个超人，而超人总是活跃于摩天大楼林立的大都会。Crytek仍然会确保玩家探索的自由性，Camarillo说："当我们开始思考《孤岛危机2》时，我们首先想到的是有哪些地方可以改进，我们要朝着哪个方向努力，以及应选定哪个舞台。《孤岛危机2》仍然是一个沙箱式游戏，但是又与普通的沙箱不同。"

二代纳米服

本作在游戏系统方面的主要变化表现在新增的改良版纳米服，即为"二代纳米服"。这种纳米服能存储的能量比之前提高了20%，具有60倍光学变焦能力，在纳米服的强度方面提高了32%，并且添加了电磁脉冲屏蔽功能。二代纳米服同样有四种模式：力量模式是提高力量与速度；通过防护模式，当玩家受到攻击时，损失的是能量而不是HP；启用潜入模式后，玩家的脚步声将会变轻，可以悄无声息地靠近对手。而且在该模式下，可以激活隐身功能，不过这也会消耗能量；战术模式是一种比较特殊的新模式，简单地说就是可以看到周围物体的信息，比如敌人武器的名字、看到地面上的尸体时，还能得知其姓名和死因，一些重要的道具将会被高亮显示。



最真实的都市场景



▲Crytek 在《孤岛危机 弹头》中强化了战斗的火爆程度，而本作自然也离不开壮观的大爆炸，看来场景的可破坏程度也不低。

如果要真正地把一个活生生的城市呈现在玩家面前，技术难度绝对在孤岛之上。虽然城市街头没有那么多的树木，但是熙熙攘攘的人群、繁忙的交通和形形色色的广告都需要投入大量的时间去制作，需要考虑到的细节比丛林多得多。迄今为止还没有哪款游戏能把喧闹都市的场景做好，即使是《GTAIV》也在画面逼真度方面有所不足。

Camarillo 认为，有了 CryEngine3，问题将迎刃而解，或者至少变得容易许多。Camarillo 表示，本作至少在移动的自由度方面将会让 X360 玩家吓一跳。《孤岛危机 2》并不是那种任何地方都可以去的游戏，但是当你在高楼顶上，观察周围的敌人部署情况，你可以根据场景特点制定一个杀敌计划，在制定该计划时有很大的自由——使用哪种武器？哪种纳米服功能？如何利用场景？其中蕴含着无数的可能性。纽约的街道四通八达，前往一个目的地有很多种选择。如果不想暴露自己的所在，还可以从下水道前进。在地面上，汽车残骸和废弃的零食摊都可以作为暂时防身的掩体。你当然不能指望大楼里的电梯还能运作，多数时候是通过外墙爬到高楼上。

说到这里，可能有些玩家已经想到了微软发行的《除暴战警》，他们之间还有一个相似之处在于同样在力量、速度、防御力等方面都有超能力。在《孤岛危机 2》中的纳米服将会给玩家带来新的惊喜。

关卡预览

一架严重受损的外星飞船撞到了摩天大楼上，大楼燃烧起熊熊烈火，浓浓黑烟直冲云霄，并在大楼中部留下了一个圆形的大洞……

这个场景来自本作的第三关（也有可能是第四关）。Crytek 以这个场景为例对本作的惊人画面进行了说明。本作的开发度并不是很高，但是已经让人感受到画面的华丽程度。

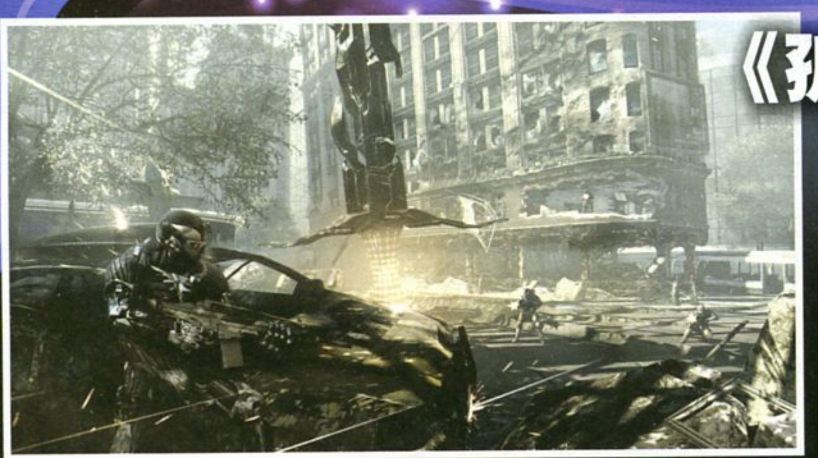
玩家接下来的任务是与一位科学家碰头，接着会被要求冲入外星飞船坠毁现场，取回某个神秘的重要样品。纽约的街头已经狼藉一片。由于外星人的攻击，纽约市民伤亡惨重，剩下的幸存者被大规模疏散。到处都有身着特殊战斗服的士兵在巡逻，他们是 CrynetOps 的士兵，他们是本关的主要敌人。这些士兵为何要杀主角？Crytek 并未作出解释。

Crytek 所谓的“灾难美学”在这个关卡中表现得淋漓尽致。在这个已经被外星人控制的地区，光影效果的出色应用营造出不祥的氛围。桥梁在大火中被熔化，树木东倒西歪，有一些树木在爆炸的冲击波中被振飞插到了大楼玻璃窗里。Yerli 强调，这些场景的逼真细腻程度无论是 PC 版还是 X360 版都是相同的，家用机版的视觉效果不会比 PC 版逊色。Yerli 说：“我们不会对一切画面细节妥协。”



▲在街头上巡逻的是 CrynetOps 的士兵，至于他们在本作中的目的目前还不得而知。

《孤岛危机》三部曲



在《孤岛危机》中，玩家扮演的是外号“游牧民”的 Jake Dunn，他是一位美国三角洲部队的士兵。在孤岛上进行的是三方势力的战斗：Dunn 的 Raptor 小队、新成立的朝鲜军队以及谜一般的外星种族。这是 Crytek 规划的三部曲的第一部。

之后 Crytek 推出了《孤岛危机 弹头》(Crysis Warhead)，故事背景与前作相同，但是主角换成了前英军特种部队士兵 Psycho，它并非续作，而是一个外传。

在本作中玩家扮演的仍然是 Jake Dunn，Crytek 并未透露 Psycho 是否会在续作中归来，Yerli 说：“在这个方面我们会有峰回路转的故事。”

死亡空间 2

原名：Dead Space 2
开发商：Visceral Games
发行商：EA
发售时间：2011 年第一季度

死亡空间 2 DEAD SPACE 2 恐惧升级，噩梦再临

文 清国清城 美编 anubis

一个大肉球般的巨大异形生物，带着不成比例的人类脸孔，以及枯枝般的骷髅和长爪，它在走廊的天花板上嚎叫着，突然蹦了下来。他把我们的英雄 Isaac 扑倒在地，正欲将其长爪伸入他的口中。Isaac 痛苦的挣扎，随着爪子的深入，Isaac 的双眼圆睁，眼珠子都要爆了出来。接着它突然猛往外抠了出来，致使 Isaac 脑袋爆裂，化作一团猩红的血雾……

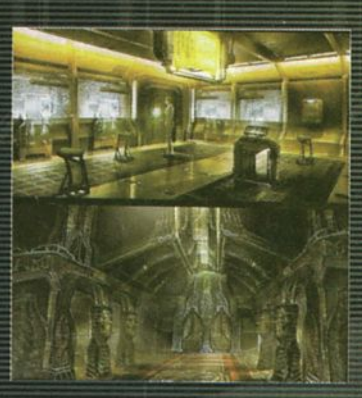

▲这种灯光迷离的场景令人想起《银翼杀手》。

光影迷离的异星都市

如果你不幸遭遇魔爪，那么等待你的也许是以上一幕。好在大多数时候，被虐得血肉模糊的是异形而不是你。这次你扮演的 Isaac 不再是默不作声地躲在护目镜后面，他总算有了自己的一张脸和声音。上面描述的只不过是 Isaac 无数种死法之一，开发团队非常热衷于研究如何整死 Isaac，比如将他切成两半，在不戴头罩的情况下把他扔到太空里，或者两只手臂都被砍掉。

在 2008 年发售的前作中，诸如此类的恶心画面俯拾皆是，这是一个光看画面可能会让你恶心得不想去碰的游戏。然而当你进入到它的世界后，又会发现在惊恐中充斥着快感，它会让你无法分清是为恐惧还是兴奋而颤抖。《死亡空间》是 2008 年最大的黑马，这个事先并不被看好的游戏用它的出色素质把所有人都吓了一跳，它简直是《生化危机》和《寂静岭》之后最有潜力的恐怖游戏新系列。可惜的是，之后的新作所托非人，在 Wii 上推出后销量惨败。所以 EA 决定让真正的续作回归高清主机。

这次的全新舞台叫做 Sprawl，这是一座位于土星环的巨大城市，在那里你可以感受到《银翼杀手》般梦幻的霓虹璀璨感，同时又有点像《生化奇兵 2》中的销魂城。游戏里仍然有大量狭窄的走廊，不过这次它们是贯穿于华丽的大都市，那里有教堂，有太阳能电池板，有富含矿石的卫星。而且从菜单中还可以看到有一个动物园。动物的变异体将会非常恶心。制作人 Steve Papoulsis 说："我们希望地点尽可能的多，我们非常希望它们给人以多样化的感觉。"


▲由于本作是发生在城市中而非飞船里，因此在场景多样性方面会令人满意。

《死亡空间》名词解析

Isaac Clarke

原本是一名工程师，名字的由来是科幻小说家 Isaac Asimov（艾萨克·阿西莫夫）和作家 C. Clarke。他是 USG Kellion 号飞船的成员之一，在前作中被派往调查 USG Ishimura 的无线电突然失去动静的原因。结果他发现飞船已经变成废墟，而且被变异生命体占领。



Unitology 教会

由人类学家 Michael Altman 创办的一个宗教团体，在《死亡空间》事件的 200 年前他曾是第一个 Marker 的研究者。他曾提出 Marker 是上帝的一个记号，向人们指明死后的生命之路。据说他是被谋杀，为的是扑灭他所提出的信仰。

Marker

最早的 Black Marker 是一个在地球上发现的外星方尖石塔，它的存在导致了 Unitology 教派的建立。在《死亡空间》中出现的 Red Marker 实际上是一个人造的副本，用于研究目的。在一份报告中，它被称为"Marker 3A"，这说明有很多个副本。

变异生命体

这些异形是"重组生命体"，是由神秘远古遗迹 Marker 中发现的 DNA 代码创造而来。被感染的尸体会迅速变异成各种形态，而且他们对于各种伤害都有极强的抵抗力。杀死变异生命体的惟一方法是将其肢解，砍掉四肢直到其死去为止。

Isaac 反守为攻

为何 Isaac 会前往土星环目前并不明了，只有在游戏开始前一个一闪而过的镜头里可以发现一些线索，Isaac 的目标似乎是摧毁政府试图复兴 Marker 的计划。在前作的最后，Marker 已经被 Isaac 摧毁，而在此之后到底发生了什么？这可能要等玩家亲自揭开谜题。目前只能确定本作是发生在前作结局的三年之后。

在上一次的事件中，Isaac 是惟一的幸存者，而有了之前的经验后，这次他掌握了主动，他将会更具攻击性。在前作中，总给人一种被玩弄于鼓掌之中的感觉，如今 Isaac 成为局势的掌控者。

在游戏初期的一个教堂里，你就会感受到本作完全不同的特征。那是隶属于 Unitologist 的一座教堂，那是一个崇拜 Marker 的邪教。这与玩家在前作中看到的 Ishimura 狭窄走廊完全不同，那是一座宏伟的建筑，充满了哥特式华丽风格，与《鬼泣》的场景氛围有点相似，到处都是巨大的蓝色的彩色玻璃窗。当肉球出现时，Isaac 将其击退，朝着它黄色的爪子兼舌头部位射击，直到它通过天花板的一个洞仓皇而逃。



◀ 在本作中 Unitology 教堂将会有非常重要的作用。

▶ 前作中 Isaac 的装束被称作"电焊工"，本作中他换上了一副紧身的新装束。

更血腥，更暴力！

将怪物击退后，Isaac 继续探索，很快他就碰到了一个简单的谜题——有一个开关可以打开某安全门，但是 Isaac 还没来得及通过，门就很快关上了。这时就要 Isaac 使用他的冰冻能力了。迅速地朝门开火，就可以减缓其关闭的速度，这样 Isaac 就可以轻而易举地通过了。然后一群变异生物蜂拥而入，但这次不是臂上长着尖刺的扭曲变异生物，而是……儿童？他们皮肤惨白，身体畸形，有一双巨大而长着爪子的手。他们的步伐笨拙，脖子上顶着一颗不成比例的巨大脑袋。

接下来会看到 Isaac 将那些儿童般的变异体打成肉块。这些怪物的行为特征还真有点像儿童，他们是不是找真正的儿童进行动作捕捉的呢？Papoulsis 说："也许吧，我会把这个留给人们自己去想像。不过，当然这些家伙非常烦人。"Papoulsis 一边说着一边仿佛出自本能一样用本作的最新武器将一个家伙钉到了墙上，那是鱼叉般的标枪弩。

Isaac 还有一些新道具和能力可用。标枪弩会发射长矛，将变异生命体钉到任何物体表面，或者将一群敌人射成肉串。它们还可以放出电脉冲，直接将敌人以及周围的家伙烤熟。Isaac 的隔空取物能力也得到了强化。之前你就可以用该能力投掷物体，而如今将会更为灵活多用，例如你可以隔空抓取某物，在战斗中朝着它射击，引爆大范围杀伤效果。



▲使用标枪弩朝敌人射击，可以将其钉到后方的墙壁上。



▶ 面对杀不完的敌人，弹药永远是稀缺的，好在场景的一切都可以变成你的武器。

动作恐怖新概念

Isaac在开放空间中移动的能力也大大提高。他的衣服中有一个很小的可操纵推进器，这让他可以在宽阔的区域进行太空行走。例如，我们会看到他朝着一堆通风管飘去，轻而易举地将管道打爆，一股热气喷出。“我们都很希望给Isaac更高的自由，创造更有趣的环境互动性。”Papoulsis说。

不幸的是，异形生物也有不少新能力。配合行动就是他们最大的进化之一。一群被称为“蜂群”的小型变异生物会在较大的变形生物身上蠕动，它们形成了一个保护层。如果你瞄准了变异体身上的某个部位，那些小型变异体就会一起涌向该部位进行保护，它们就像一个会移动的盾牌。本作的其他不同生物也都有不同形式的互动特点。

本作将会有更丰富的动作性。制作人表示，根据从玩家那里得到的意见反馈，很多人都喜欢前作的那种紧张感，但是都希望能有更强的战斗力。所以开发团队想出了“动作恐怖”的新概念，这是与“生存恐怖”相对的概念，表示一种力量平衡的转移。这是一个需要谨慎拿捏的设计变化。前作的一个主要特色就是很容易被变异体所伤的恐惧感，而“动作恐怖”并不是抛弃这种恐惧与紧张，而是给人一种乘坐过山车般的快速刺激感。游戏中会有一些畅快淋漓的动作时刻，而在此之余会穿插令人胆战心惊的恐怖时刻。总的来说就是在保持前作特色的基础上让游戏变得更火爆。例如一个乘坐电梯穿过太空的片段，玩家要与汹涌而来的肉球怪们战斗，他们以疾风迅雷之势撞入窗户，试图抓住Isaac。





▲本作中Isaac可以在零重力下飘浮作战。

狂热战斗，畅快淋漓



▲利用场景特点作战非常重要，例如射破窗户将敌人吸入外太空。



▲同屏敌人数量将会大大增加。

在技术上，本作最惊人的地方在于一个可提高暴力血腥度的细节——游戏中的一切几乎都可以被轰杀成无数碎块。

从电梯出来后，Isaac在一个与前作非常相似的走廊里与更多的变异生物战斗。而在战斗时，整个房间被打得粉碎，玻璃爆裂，碎片纷飞，被压皱的墙板也飞射而出，桌子和椅子都成了碎块。一切都四分五裂了。而在这时，Isaac强化的隔空取物能力就可以大显神威了。没开火几秒钟，地板上已经散落了无数可用的投掷物，你还可以随便取来一些碎片将敌人肢解或刺穿。最后Isaac朝着主窗口发射，窗口破裂，并在气压作用下迅速压缩变形，将碎块与变异生物都卷入太空。Isaac缓缓地在地面上行走，艰难地朝一个特殊面板射击，终于启动了备用气压门，将破口封住。Papoulsis说：“每一章都会有一个时刻，玩家会说，‘我靠！这都被我做到了！’”还有一些“史诗般的时刻”，比如从在某巨型异形生物体内的战斗逃亡，又或者在一辆高速移动的有轨电车顶上狂热作战。



悬念

Papoulsis透露了很多信息，但是还有一点他仍然守口如瓶，那就是本作的多人模式。尽管如此，在之前的一次演讲中，他曾经提到过“战略性地将你的朋友肢解”，看起来应该有人类与变异生物之间的多人组队战斗。Papoulsis表示，多人模式对本作至关重要，“绝对是一个重要内容而不是小小的点缀”。

最后还有一点可能是很多玩过前作的玩家也都很想知道的：Isaac的女朋友Nicole作为Ishimura的成员之一，最后的命运到底如何？最后一刻的震撼画面似乎暗示着她也变成了变异生物。虽然各关卡的第一个字母拼起来是“NICOLE IS DEAD”，但是要让她在本作中继续出现一点也不难。如果在本作中她以变异生物的形态出现，那将会是一场令人心碎的战斗。



▲Isaac的服装可以不断升级进化，从标准的工程师服装到未来战士，带来完全不同的游戏性。

拨开天使之城的黑暗迷雾

黑色洛城

原名：L.A. Noire
开发商：Team Bondi
发行商：Rockstar
发售时间：2010 年 9 月

自从 9 年前推出了《横行霸道 III》，Rockstar 用该作的模式不断摸索其他厂商不敢尝试的各种新题材。从残暴血腥的《Manhunt》，到调皮捣蛋的《校园坏小子》，Rockstar 不断深入挖掘历史上的流行文化与电影，从中寻找具有文化底蕴的游戏灵感。虽然它的游戏总是成为争议的焦点，但它广阔的规模与无可匹敌的产品价值是公认的。

很多年前我们就知道 Rockstar 在开发一款名为《黑色洛城》的游戏，但是 Rockstar 从来没有公布它的任何消息。直到现在，游戏详情公布后，我们才知道为什么 Rockstar 守了这么多年的秘密。本作开发商 Team Bondi 为《黑色洛城》定下的目标高得难以想像，它不仅要建造有史以来最大、最细致的开放世界，它还要复苏早已被遗忘的 1940 年代的洛杉矶文化，同时在大家熟悉的抢车、枪战内容基础上加入冒险游戏风格的调查系统。为此，Team Bondi 还研发了突破性的新技术，它可能会永远改变游戏的开发方式。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

游戏开发方式的革命

Team Bondi 及其姊妹公司 Depth Analysis 研发的动作捕捉系统是本作最具革命性的地方。



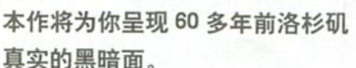
在洛杉矶一座普普通通的建筑里，Team Bondi 的游戏导演 Brendan McNamara 戴着一副耳麦，一言不发地视察繁忙的开发现场，那里更像一个电影拍摄现场而不是游戏工作室。无数名 Rockstar 与 Team Bondi 的员工神色匆忙地穿梭于各个房间。在某个房间里，澳大利亚女演员 Erika Heynatz 正坐在镜子面前化妆和做头发，房间里到处都是镜子和发胶，她的头发紧紧地盘成优雅的发髻，上面覆盖着一层发网，就像上世纪 40 年代的经典风格。接着她被带到一间隔音的白色房间里，她坐在椅子上，由化妆师进行了补妆和最后的发型调整。在她周围是一个结构复杂的脚手架，上面有 32 个摄像头和几排麦克风，这套装备用来从各个角度捕捉她的图像。

接着 Heynatz 在镜头面前按照导演的要求开始表演，这一切都被实时转换到游戏中，包括对话、表情、眼球的移动，甚至化妆的细节，例如没有遮住的黑眼圈痕迹或者发髻——无需动作设计师，这一切都直接变成了游戏中的虚拟人物。这就是《黑色洛城》打破传统的游戏开发方式。过去对话录音、动作捕捉、表情制作等都代表了一道独立的工序，而 Team Bondi 却像真正的拍电影一样制作游戏，将演员的表演完全记录并转换(使用了姊妹公司 Depth Analysis 开发的技术)。

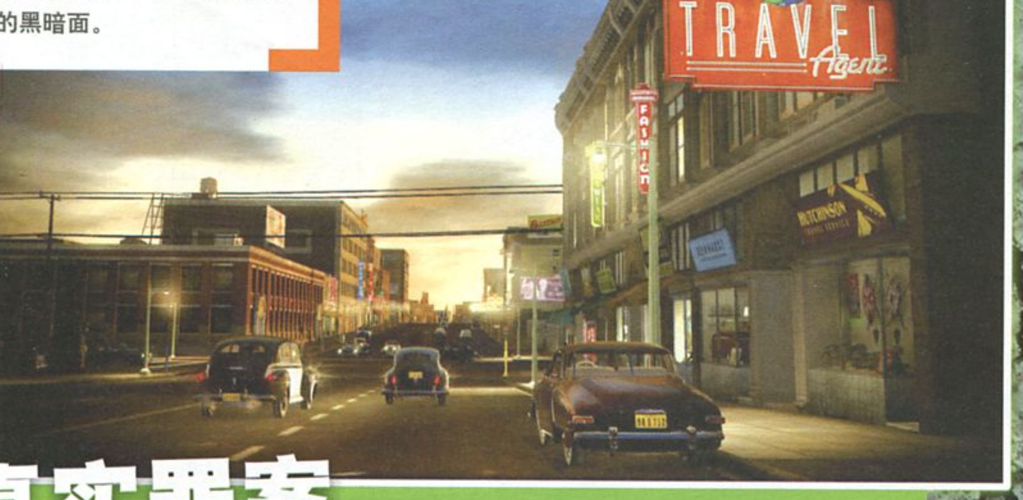
这是游戏开发工艺的一次巨大飞跃，Depth Analysis 的研发部主管 Oliver Bao 透露，他们在澳大利亚的制作部将会存储 200TB 的演员表演捕捉数据，虽然数据量很吓人，但是这会让他们比传统的手动动作调整省下数不清的时间。Bao 说："过去，一分钟的面部动作可能会花掉两名动作设计师一个月的时间。而我们却可以量产，可以用一天时间做出 20 分钟的片段成品——我甚至不需要人物美工或动作设计师帮忙。"

对 McNamara 来说，这可能是《黑色洛城》最至关重要的一个方面，因为本作的对话数量之多可谓空前，总共有 2000 多页的剧本。通常一集一个小时的电视剧只有 50 页的剧本。长一点的电影也就是 200 页的剧本。通过这种新开发工具，Team Bondi 不仅可以提高效率，还可以大大提高游戏质量。

McNamara 回忆说："我们一直都没有很好的动作捕捉技术，总是使用面部标记物等方式。我在英国做过几年研究，课题就是无需使用标记物的表情捕捉。我们要捕捉的是人体外表，而不是骨骼动作。现在我们终于做到了，我们可以把镜头前的演员直接变成 3D 的。我们认为这意义重大。"



本作将为你呈现 60 多年前洛杉矶真实的黑暗面。





真实罪案

《黑色洛城》不仅将老洛杉矶的面貌重现，连游戏中的罪案都是取材自现实。McNamara 花了无数时间进行案件研究，从当地报刊收集罪案报道。本作的案件中有 90% 以上都是发生在那时的真实事件，部分进行了调整使其具有游戏性。在研究中，开发团队发现 1947 年的洛杉矶并不像很多电影里描述的那样光明。光是 Team Bondi 收集到的罪案资料就有厚厚的一大堆。Barrera 说："那其实是一个残暴的年代，有很多是我们在游戏里都不愿加入的，比如虐童，真是太恐怖了。"

300 多名演员倾情出演

本作的人物面部表情将会是所有游戏中最为逼真的，就算是普通 NPC 的表情也将栩栩如生。



Team Bondi 向记者演示了演员实时转化为游戏形象的过程，将镜头前的真人与屏幕中的 3D 形象进行对比，给人以诡异的感觉。哪怕是演员一个小小的皱眉动作，都会被忠实还原到 3D 模型中。这就像在照镜子，而镜子里的你是个 3D 模型，还可以实时任意变换角度。而且由于动作捕捉与对话是同时录制的，所以完全不需要进行“对嘴形”的调整。过去这些由手动调整的细节总是难以做到尽善尽美。就算是《未知海域 2》和《质量效应 2》也都有欠缺。

“虽然这些游戏看起来都很棒，但总是有些地方让你觉得他们就像只金鱼。你身上的基因经过了几百万年的进化，你知道什么样的表情才真实，任何一个细节的不妥你都会感觉到。

全新的开发方式让 Team Bondi 大大加快了效率，但是也带来了一些新问题。由于游戏中的每个角色，从主角到路人甲乙丙丁，都要录制声音和动作，表演与录制的工程量变得极其浩瀚。目前已经有 300 多个演员参加了《黑色洛城》的演出。

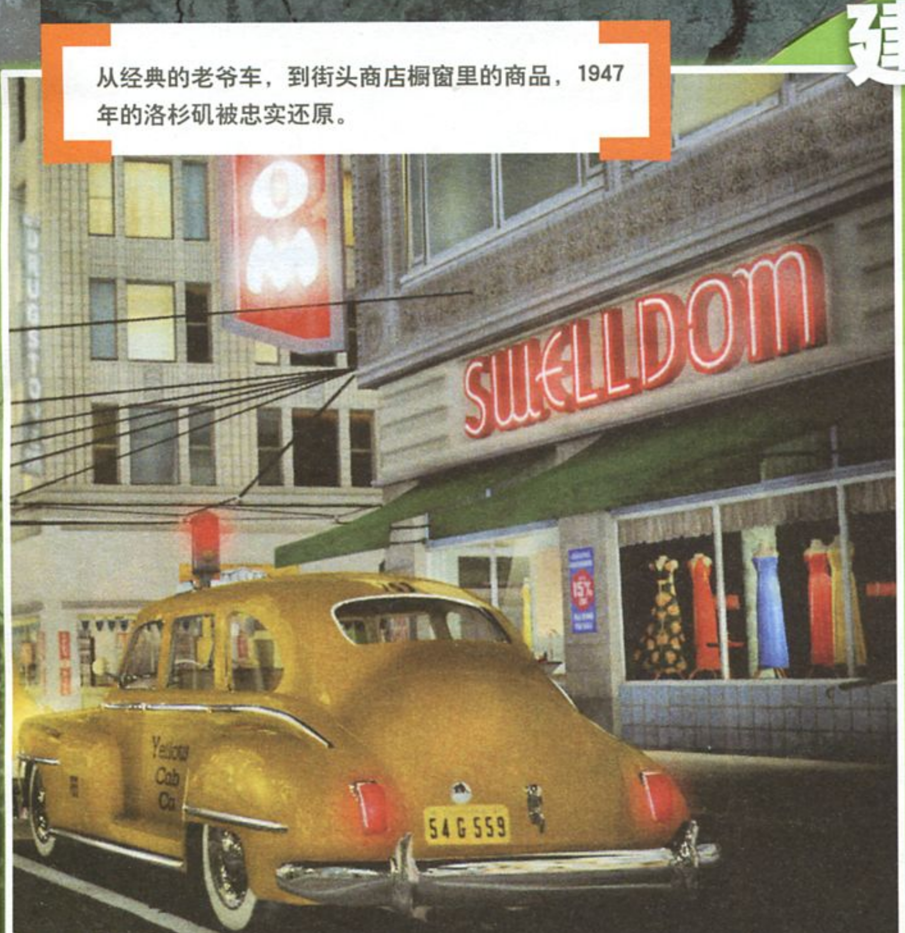
主角 Cole Phelps 的演员是 Aaron Staton。他在《广告狂人》这部美剧中出演了 Ken Cosgrove 一角，他也是一个老玩家，他对于能参与本项目显得十分兴奋。

“是啊！我玩过Rockstar的多数游戏，《GTA》全都玩过，我最喜欢的是《罪恶都市》。对于开放世界游戏，或者任何有剧情的游戏，过去我都是把过场部分跳过去直接进入游戏中。”Staton 说，本作与以往其他游戏的区别就在于，它的剧情和游戏过程是完美融合的。

Team Bondi 这套装备的不足之处在于，演员必须在镜头环绕的狭窄空间内表演，而且无法像真正的拍电影一样与其他演员一起演对手戏，这样会限制演员的发挥。为了让演员在局促的环境中有最好的表现，Team Bondi 聘请了经验丰富的导演 Micheal Uppendahl，他曾与 Staton 在《广告狂人》中合作过。对于亲自撰写了大部分剧本的 McNamara，Uppendahl 的帮助是价值不可估量的，他和很多演员都合作过，他只要三言两语就能让演员明白该怎么演。

建造洛杉矶

从经典的老爷车，到街头商店橱窗里的商品，1947 年的洛杉矶被忠实还原。



设计师 Simon Wood 负责建造一个巨大的 1947 年的洛杉矶，他以疯狂的热情迷上了每一个细节。据 Rockstar 估计，《黑色洛城》的游戏世界在规模和细节上将超越以往的任何游戏，而且几乎是 1:1 地重现当时的洛杉矶。有 140 多座楼房能够进入其中，其中很多楼房都有多个房间，此外还有数也数不清的各种可以调查的物件。

Wood 和他的团队进行了大量的研究工作，从多所大学里收集了 18 万张当时的照片，从已经毁坏的建筑，到当时人们的衣着细节，乃至各种食品的价格都还原了史实。他们还租用了电影公司的戏服和布景。游戏中的地图涵盖了从旧中心城区到好莱坞的整个地区，他们重建了如今市民们早已遗忘的事实：那个时代里还没有高速路的洛杉矶。

那时的洛杉矶与如今相比整个构造都是完全不同的，开发团队找到了 40 年代时由罗斯福政府工作人员手工绘制的洛杉矶地图资料，以及当时航拍的照片。虽然不敢保证 100% 精确，Wood 表示他们已经将还原度做到了人力所能及的极限。就连商店橱窗里的商品都是当年确实在卖的潮流产品。

至于本作中的汽车资料可谓得来全不费工夫——喜剧明星 Jay Leno 就收藏了当时的多数汽车品种，开发团队到他的车库里拍照收集资料即可。Wood 说：“Jay Leno 的车库就像钢铁侠和蝙蝠侠的大宅一样，车库门打开时，小伙子们全都目瞪口呆。眼前的汽车简直是无穷无尽。”

犯罪现场调查



在犯罪现场要仔细调查各种疑点。

技术永远是为游戏性服务的，Team Bondi惊人的新技术绝非花瓶，它是构成游戏主体的必要基础。

《黑色洛城》并非1940年代的《GTA》。该作围绕真实的警察事务：审问疑犯、收集资料、从各种线索中找出真相。你要善于察言观色，这样才能判断对方是否在撒谎——这只有通过Team Bondi具有惊人真实度的表情捕捉系统才能做到。

"它当然是很酷的技术，但是对我们来说关键在于你在审问某人时，可以通过对方的表情知道他是否在撒谎。这是本作游戏性的关键组成部分。"McNamara说。

制作人Jeronimo Barrera认为《黑色洛城》是一款"玩起来有点像《GTA》的冒险游戏"。

在Team Bondi演示的DEMO中，Phelps和他的搭档Stephan Bekowsky把车停在堆货的院子里，调查一辆废弃的汽车。Phelps发现车内没有尸体，但到处都是鲜血，旁边有一根沾血的钢管，看起来就是凶器。Phelps将钢管端详了一番，看到了上面刻的商标"instaheat"。现场的巡警告诉我们，这辆车登记的车主名叫Eugene White，是失踪人口。Phelps在现场徘徊着收集进一步的线索，这是本作的又一个重要特色。犯罪现场不会有放在桌子上闪闪发亮、一看就知道很重要的物品，你要发挥自己的观察能力，现场总是会有无数物品扰乱你的视线，而且这些物品也可以互动。Phelps在汽车附近发现了一副摔破的眼镜，还有一个钱包。打开钱包，里面有几张卡片和照片，除了White的住址外，有一张White夫妇的甜蜜照片引起了Phelps的注意。Phelps还找到了一张关于如何烹饪猪肉的食谱，上面还写着A．Hogan买了一只活猪。

这些资料都会被记录到玩家的笔记本中，这相当于玩家调查过程中的一个信息枢纽。所有地点、人物和案件相关信息都保存在那里，你可以在调查的时候随时翻阅，收集到的信息越多，在审问时能够提问的问题也就越多。

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

察颜观色，寻找线索

Phelps接着前往钱包中发现的地址，那里确实是White的家，他的妻子伊丽莎白出来开的门。Phelps告诉伊丽莎白，她的丈夫看来似乎失踪了。从她的反应中，可以真切感受到Team Bondi新动作捕捉技术的强大。"他一直没回家，我就知道出事了！"伊丽莎白皱起眉头，眼中有惊恐神色，从她的脸上可以看到真实的恐惧——这是只有真人才能表现出来的表情。与其相比，过去所有游戏的动作都显得木讷而僵硬。

伊丽莎白用了好一会才平静下来，Phelps开始在房子里查看了一番，他注意到White夫妇似乎是分房睡。他检察了Eugene White的房间。在桌子旁边有一张前往西雅图的车票，Phelps把桌子上相框里的照片取了出来，背面写着"致我亲爱的Eugene，Nicole。"看来这位White先生有婚外情。

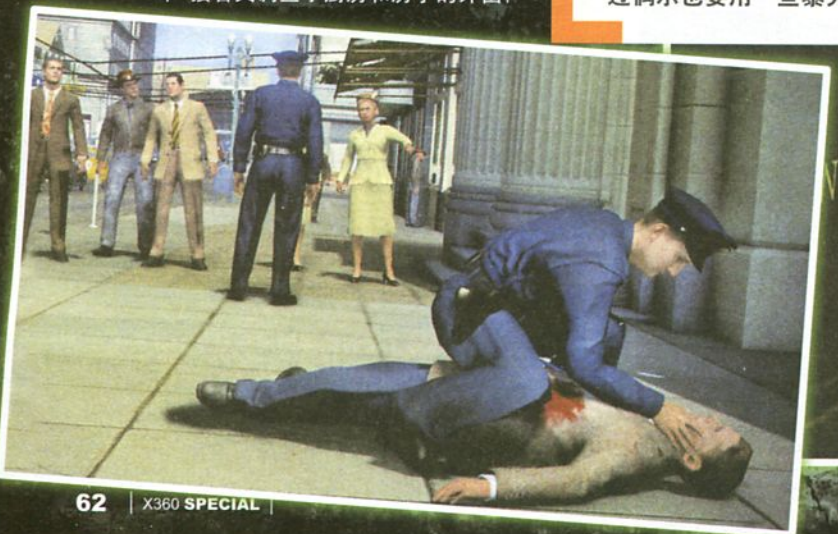
Phelps接着又调查了厨房和房子的外围，在房子的一侧发现了一个被拆下来的热水器，它的牌子与犯罪现场的钢管一样也是"instaheat"。再仔细检察一番，可以确定该热水器缺失的钢管就是犯罪现场那一根。

接着开始进屋审问伊丽莎白，这时可以看到本作是怎么通过审问获取信息的。玩家有3种询问选项：哄骗、责难与逼迫。如果逼得太紧，对方可能会拒绝合作。而如果用笔记本中找到的线索成功驳倒对方所说的话，他们就会心虚，以至露出马脚。Phelps先问伊丽莎白上次看到丈夫是什么时候，她说White先生和朋友Arthur出去喝酒，那天他很早就下班回家了。Phelps问起现场发现的活猪食谱，和上面写的"A．Hogan"，伊丽莎白说："猪？Eugene做的是工具生意，那可能是Arthur Hogan，天知道他买猪干嘛。"

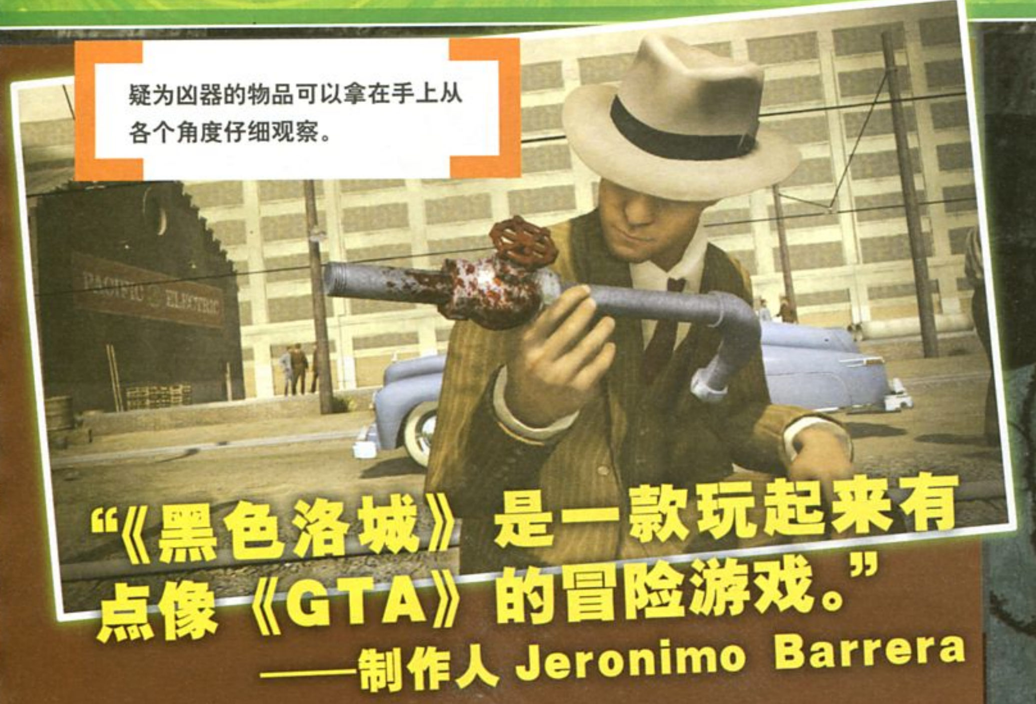
从伊丽莎白的肢体语言和表情来看，她说的应该是实话。但是当Phelps问到房间里发现的照片时，气氛开始紧张起来。伊丽莎白的表情突然变得冰冷，她往房间那里瞟了一眼，她语气坚硬地说："有什么好谈的？那是他最近一次去西雅图出差带回来的。"接着Phelps改变了态度，选择了"责难"，"要谈的多了，你心里明白！"Phelps说。伊丽莎白拒绝承认，她说自己什么都不知道，但是从她的表情明显可以看出有所隐瞒。Phelps于是从笔记本里查找反驳她的线索，他选择了照片后面出现的"Nicole"这个名字。

突然间，伊丽莎白再也撑不住了，她嚎啕大哭，承认她知道这件事。Phelps从杀人动机、犯罪凶器等证据推断伊丽莎白就是凶手。伊丽莎白没有当晚的不在场证明，她说自己当天是独自一人在家，她逐渐平静了下来，说如果没有证据，她会以污蔑罪起诉洛杉矶警察局。而Phelps确实没有实际证据，盘问无法再继续进行下去。

哄骗是套出线索的主要方式，不过偶尔也要用一些暴力手段。







疑为凶器的物品可以拿在手上从各个角度仔细观察。

“《黑色洛城》是一款玩起来有点像《GTA》的冒险游戏。”
——制作人 Jeronimo Barrera

真相大白

下一个线索是 Arthur Hogan。根据犯罪现场得到的地址，Phelps 前往 Cavanaugh's Bar。不喜欢开车的玩家可以在地图画面中直接选择目的地，这样就可以直接抵达该地。在这家阴暗潮湿的酒吧里，Phelps 在里屋找到了 Arthur Hogan，那时他已经喝高了。Phelps 问他是否知道 Eugene 失踪了，他表现得不安而惊讶，立刻矢口否认。Phelps 从他的表情中发现了异样，他选择了“责难”。Hogan 说自己没有到过犯罪现场，而 Phelps 从笔记本里选择了猪肉食谱这个条目。没想到 Hogan 很快承认他和 White 先生一起伪造了一个虚假的谋杀现场，他们把猪血洒在汽车里（当时还没有 DNA 验证技术），这样 White 先生就可以和她的西雅图情人远走高飞。原来这起“谋杀”根本就不是谋杀案，White 先生根本就没死。

Phelps 把 Hogan 吓了吓，他就把自己的朋友给出卖了。他说 White 先生就躲在他的公寓里。Phelps 来到 Hogan 的公寓，White 先生打开个门缝，看见是警察，立刻把门关上。Phelps 踹门而入，把 White 先生追上了屋顶，又追到了巷子里，而搭档 Bekowsky 从另一个方向围堵，终于把 White 先生截住了。White 承认他导演了这一切，目的就是摆脱他的妻子。



TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOY



如果觉得开车的路途太长，可以在地图上直接选择目的地。

觉得寻找线索太麻烦？本作也会有令人兴奋的动作场面。

沙箱式游戏的进化

White 先生的案子只是本作无数案件中的一个小小的例子。这个案例已经融入了动作、冒险、沙箱式游戏等各个方面。Rockstar 的 Barrera 希望本作能够为这种游戏类型树立新的典范。他说：“我第一次看到这个游戏时，感觉和第一次见到《第七访客》（编注：经典 PC 冒险游戏）一样。但本作要复杂得多，它是一次新的进化。”

McNamara 也意识到，光是真实还不够，游戏需要有其可玩性与娱乐性，这一点 Rockstar 比 Team Bondi 擅长得多。“《大逃亡》的故事与角色都很棒，就是玩起来太难了。Rockstar 很擅长游戏性的提炼，它帮助我们使调查过程变得非常有趣，而且我们也有能吸引射击与动作游戏爱好者的内容。我们是一家想做出突破性作品的新团队，我们在尝试没人尝试过的东西，他们的帮助非常重要。”

本作中也会有很多火爆的动作场面，例如汽车追逐，与贪污腐败的军队士兵枪战，还有让几个街区开外的居民都能感觉到震动的大爆炸。本作结合了传统沙箱式游戏的开放感觉，同时融入了设计精巧的交互式叙事方式，玩家的选择又有点像 RPG。Team Bondi 用他们的创新技术再现了美国历史上一个迷人的时代和一座正在崛起的城市，塑造了一群有血有肉的角色。它有可能会成为有史以来规模最大的游戏，只有十年来致力于建造虚拟世界的 Rockstar 才能做到。



Rockstar 的游戏中总是少不了枪战，本作也不会例外。

CAPCOM

怪物猎人 边境 Online

以 Capcom 的秉性而言，将 PC 版《MHF》搬到次世代主机上并不意外，但没想到 Capcom 竟然作出了 X360 独占的举动，实在让人浮想连翩。在 LIVE 上和好友一起挑战巨大的怪物，这是一件多么爽快的事情啊！广告上的这些怪物统统是《MHF》里独有的，想必玩过 PSP 版的人会看得眼红吧？不过 Capcom 已经明确表示本作仅对日本国内开放了，有心人还是赶快翻到 219 页研究一下 VPN 怎么设置吧！

MONSTER HUNTER
FRONTIER®
モンスターハンターフロンティア オンライン

DRAGON AGE™ ORIGINS

操作说明

进入游戏菜单
进入系统菜单
启动辐射状菜单
切换到第二组快捷键
转换到上一名队友
转换到下一名队友
玩家自定义快捷键
控制角色移动
与选定的对象互动
(开启柜子、发动攻击、对话等)
玩家自定义快捷键
控制镜头
操控屏幕上可互动的物品
战斗状态下为切换攻击目标
LB键 + RB键：同时按下，选择全部队友




文 叉包饭斯DKCK 编 晴天 美编 木仙

龙之世纪 起源	EA	角色扮演
X360 Dragon Age：Origins		美版
2009年11月3日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

游戏简介 Introduction

在开始这部宏大的史诗RPG《龙之世纪：起源》(Dragon Age：Origins，以下简称DAO)的攻略之前，请允许我花点时间，也给你自己一点耐心，了解一下这款作品的源流与设定，这有助于我们更好地去体验这款游戏慑人心魄的所在。

熟悉欧美RPG的玩家应该都听说过"《博德之门》系列"的鼎鼎大名。以"龙与地下城"(D&D)规则为核心，采用"被遗忘的国度"战役设定的这款奇幻RPG被誉为欧美RPG的经典作品。尤其是《博德之门II：安姆的阴影》(Baldur's Gate II：Shadows of Amn)更是在剧情、节奏、战斗、自由度等多方面达到了2D时代欧美RPG的巅峰水准，并得到了销量的肯定。该作确立了一系列BioWare之后赖以名扬四海的特色："一键暂停"系统、充满道德选择的对话分支、形形色色的队友、写作出色的剧情、高策略性的小队战斗系统。在诸多欧美杂志和网站进行的各种RPG回顾和排名中，《博德之门II》总是名列前茅。限于仅推出了PC版，这款作品在主机玩家尤其是国内玩家群体中的影响力有限，繁复艰深的《龙与地下城》规则也打击了许多人的尝鲜动力。

时过境迁，BioWare在经历了情同手足的黑岛工作室(Black Isle Studios)被关闭，并就《无冬之夜》(Neverwinter Nights)版权问题与黑岛母公司Interplay对簿公堂之后，终于一步步走上了原创之路。《星球大战：旧共和国武士》(Star Wars：Knights of the Old Republic)保留了D&D精华又进行大幅简化的D20系统，搭配家喻户晓的《星球大战》世界设定，使得BioWare一举将PC平台上积累的RPG经验成功地转移到了主机平台上。这一成功转移中的一大进步，就是BioWare借鉴了好莱坞式的"半身对打镜头"，即在对话过程中，镜头在两个主角之间切换，利用新主机平台的优势机能，维妙维肖地展现了电影化的对白场面。由于采用D20规则，《旧共和国武士》的战斗系统依然是纯回合制的，一键暂停的传统得到了保留。此后，由原黑岛工作室元老重新组建的黑曜石(Obsidian)制作的《旧共和国武士II》进一步巩固了这种优势，两作销量都迅速突破了百万份。



乘着在Xbox平台大获成功的优势，BioWare又推出了从设定到系统规则都完全原创的作品《翡翠帝国》(Jade Empire)。这款A·RPG作品以古代中国风格的奇幻设定，结合武术打斗，制作出了一款别具一格的作品。这款真正意义上摆脱授权、彻底原创的角色扮演游戏第一次实现了真正即时的战斗系统。

历经近5年的潜心打磨和一再跳票，2009年11月横空出世的DAO可谓集成了上述诸多作品的精华。所谓"起源"，就是在整体风格上"回归原点"，继承发扬《博德之门》的遗风，回归以小队为单位的中世纪奇幻冒险。尽管因为种种原因，故事设定和规则系统都已经完全原创，但BioWare官方都毫不讳言地将DAO称为《博德之门》系列的"精神续作"。依我看来，不妨戏称为《博德之龙》。

在世界架构上，BioWare在开发访谈中坦诚DAO借鉴、参考了美国科幻奇幻作家乔治·R·R·马丁(George R.R. Martin)的当代奇幻小说经典《冰与火之歌》(A Song of Ice and Fire)的设定。每隔几百年，一股黑暗势力组成的怪物军团"黑潮"(Darkspawn)就会如瘟疫般肆虐人间，入侵文明世界，世人称之为"大灾变"(The Blight)。而人类文明抵抗这一入侵的组织灰鹫护国团(Grey Warden)在漫长的和平年代中被人轻视淡忘。面临再次来袭的和上古巨龙的威胁，人类需要以灰鹫护国团为核心将法兰登王国(Ferelden)的各股势力再次团结起来，举行部族"会盟"(The Landmeet)。整个故事线索便以此展开，玩家要团结精灵、矮人、魔法学会(Circle of Magi)——以及最难团结的人类自身，经历残酷的宫廷权力斗争，最终一致对外，直面巨龙(Archdemon)的到来。这一年便是历史上的"龙之纪元"。

本作在公布之初只面向PC平台，毕竟作为《博德之门》的精神续作，鼠标键盘加上第三人称俯视视角，是经典的操作模式。EA收购BioWare之后，公布了面向X360和PS3主机平台的版本，使得更多玩家有机会领略到这款史诗级巨作的风采。X360版的DAO在界面上针对手柄操作进行了大幅优化。首先取消了PC版的战略视角，全程都采用时下流行的第三人称越肩视角操控角色；其次，在操作界面上使用了手柄快捷键指定和辐射状菜单；最后在游戏细节上进行了诸多调整，比如主机版DAO在普通难度下，是没有友军伤害的(即范围魔法也不会误伤队友)。当然这些细节上的妥协并不影响主机版玩家享受DAO的大部分乐趣。BioWare最为经典的"一键暂停"功能在DAO中也得到了保留，玩家可以在任何时候及时暂停，重新安排角色的战术。

作为BioWare近年来最为重要的野心之作，《龙之世纪》一开始就准备打造成宏伟的系列三部曲。官方小说也已紧随游戏推出。可以预见随着DAO的走红，欧美奇幻类RPG又将迎来一个新的高潮。BioWare向来重视剧本写作和复杂的对话分支，DAO更是不吝人力物力，文本量达到了空前的90万字之巨。本作的官方攻略本厚达300多页，本次为各位玩家奉上的是全系统解析和主线剧情的流程攻略。而分支任务、NPC剧情、随机任务、高阶攻略探讨，以及不断推出的DLC(付费下载内容)和资料片部分攻略只能忍痛从简，留待玩家自己去探索了。

系统详解 System

PART Ⅰ 角色创建 Characters Creation

DAO在基本格局上模仿继承了"龙与地下城"规则的精髓，针对"小队战略型RPG"的特色进行了扬弃，形成了自己独特的体系。和所有欧美RPG一样，DAO强调角色的扮演性，玩家对自己扮演的主人公具有完全的自主权，可以说没有一个角色是相同的，没有一支队伍是相同的，也没有任何一场战斗是相同的。要想体验到DAO高重玩性带来的乐趣，就必须对本作的角色系统有深入的了解。



基本属性 Attributes

所有角色最基本的六大属性，每次升级时可加点提升。

Strength 力量
- 增加所有武器的伤害力(十字弓、弓、法杖除外)
- 每增加一点，提升0.5点的近战伤害值
- 须达到一定数值，才能使用武器天赋和装备高级盔甲、武器
- 提升物理防御力和威慑力

Dexterity 敏捷
- 每增加一点，提升0.5点的近战伤害值
- 每增加一点，提升1点的远程攻击伤害值
- 每增加一点，提升1点的防御力
- 提升精准攻击武器(十字弓、弓)的伤害力
- 须达到一定数值，才能使用某些武器天赋
- 提升物理防御力

Willpower 意志
- 每增加一点，提升5点的魔法值(mana)或耐力值(stamina)
- 提升精神防御力

Magic 魔力
- 每增加一点，提升1点的法力值(spellpower)
- 提升药水、药膏和油膏的功效
- 须达到一定数值，才能使用高级法杖和魔法
- 提升精神防御力

Cunning 灵巧
- 提升盗贼天赋的效果
- 须达到一定数值，才能使用某些技能
- 提升破甲、精神防御力和说服技能

Constitution 体质
- 每增加一点，提升5点生命值
- 提升物理防御力

衍生属性 Attributes

生命值 Health

由体质决定，每增加1点体质，就产生5点生命值。在战斗中，如果角色或队友的生命值降低到零，则会失去意识，倒地陷入深度昏迷，暂时离开战斗。在战斗结束后，这些倒地的队友会恢复意识，并和所有角色一样逐渐回复生命值。战斗中生命值的回复比非战斗状态要缓慢。如果玩家队伍的四名队友全部倒地，则游戏结束。生命值可以通过药剂或相关魔法回复。



魔法值 Mana

由意志决定，每增加1点意志，就增加5点魔法值。即法师头像右边的蓝色魔力槽。法师施放任何魔法需要消耗魔法值，在使用后自动恢复。战斗中魔法值的恢复速度大幅减慢。魔法值可以通过药剂（Lyrium potion）或相关魔法回复。

耐力值 Stamina

由意志决定，即战士或盗贼头像右边的黄褐色耐力槽。战士和盗贼系职业在发动天赋技能时需要消耗耐力值，在使用后自动恢复。战斗中耐力值的恢复速度大幅减慢。耐力值可以通过相关魔法强化、回复。

疲劳度 Fatigue

疲劳度是一个百分比数值。角色装备越高级的护甲，所引发的疲劳度也越高。使用某些技能也会增加角色的疲劳度。角色在使用天赋能力或施法时，疲劳度会增加其耐力值或魔法值的消耗成本。比如一个法师穿着疲劳度为0.0%的法袍释放“寒冰掌”，正常消耗20点魔法值；如果他穿着疲劳度为10.0%的皮甲施法，那么消耗的魔法值则为22点。

法力值 Spellpower

法力值是指施法者的施法能力强弱，等于魔法值减去10（最小值为0）。法师职业在施放所有魔法时，其效果都受法力值影响。战士和盗贼不统计这一属性。

攻击、防御与抗性 Attack, Armor and Resistances

角色根据能力的不同，产生不同属性的攻击，与之相应的，在普通的物理防御之外，还有各种抗性：Physical（物理抗性）、Magical（魔法抗性）、Mental（精神抗性）、Nature（自然抗性）。不同的攻击造成的伤害值在游戏中会以不同颜色表示：

Fire 火焰伤害
Cold 冰冻伤害
Electricity 闪电伤害
Nature 自然伤害
Spirit 精神伤害
Physical 物理伤害
Healing 治疗数值

外伤与治疗



在战斗中，高等级的敌人会使用特殊技巧或武器，对角色造成外伤。外伤以小图标的形式显示在屏幕上，并持续对角色的特定能力造成惩罚。外伤不会自动愈合，必须通过急救包（injury kits）或相关法术才能治愈。

外伤	英文	造成的惩罚
血流不止	Bleeding	生命值回复
骨折	Broken Bone	敏捷
脑震荡	Concussion	魔力
咳血	Coughing Blood	疲劳度
头骨碎裂	Cracked Skull	灵巧
断手	Crushed Arm	伤害力
眼伤	Damaged Eye	攻击力
耳聋	Deafened	防御
撕裂性伤口	Gaping Wound	最大生命值
头部创伤	Head Trauma	意志
开放性伤口	Open Wound	自然防御
颈部撕裂	Torn Jugular	体质
四肢脱臼	Wrenched Limb	进攻速度

种族与出身故事 Races and Origin Stories

既然游戏副标题叫做“起源”，那么每个玩家创建的角色出身不同，所经历的初始任务也不同，在经历各自的传奇后才会加入共同的归宿：灰鹫护国团。这也决定了玩家的角色外观，以及你今后在游戏世界中周围人对你的看法和言行举止。还要注意一些职业是某个种族所不能扮演的。

城市精灵 City Elf



丹尼伦（Denerim）是法兰登王国的首都，也是最大的城市。精灵在数个世代以前一直被人类奴役，尽管现在已经不再是任何人的奴隶，但精灵在这座城市里依然地位较低，面对着诸多的不平等。你出生并成长在一个相对孤立的精灵社区“小荒村”（Alienage）里，这里大部分精灵都从事仆人或苦工的职业。然而谁又能预言你会为精灵们赢得他们应得的荣耀呢？

丛林精灵 Dalish Elf

作为精灵族群中桀骜不驯的分支，你的先人们拒绝加入人类社会，而选择了漂泊放逐的自由生活。你们以部落的形式迁居到人迹罕至的丛林深处，过着自己的生活，守护着在人类世界中已经被逐渐淡忘的古老传说。你从小就和伙伴塔姆林（Tamlen）一起在丛林中打猎长大，然而今天你们的猎物恐怕不仅仅是平日所见的那么简单。



矮人平民 Dwarf Commoner

在霜背山（Frostback Mountains）的地下深处，有一座现存最大的矮人聚居的地下城池之一：奥兹玛城（Orzammar）。这座辉煌壮丽的城池得益于矮人驰名的传统工艺，却由于黑潮军的来袭，目前与外界失去了联络。作为一个没有阶级特权的庶民（casteless），你混迹于表面繁荣的奥兹玛城下层贫民窟，你生存的惟一目的就是生存本身。但是在混沌中，也冥冥注定着你有出人头地的大好机会。



矮人贵族 Dwarf Noble



作为一个衣食无忧的矮人贵族，你一出生就衔着金钥匙。这把在平民看来象征地位与财富的金钥匙也写就了你的命运：权力斗争。在贵族集团之间持续百年的政治游戏不可避免地成为了你的人生主题。你是艾德肯家族（House Aeducan）艾德林亲王（King Endrin）的次子，而你的父亲则是被贵族议会（Noble Assembly）推选的第九任统治者。你成年后的第一次军事任务，就直接可能改变矮人社会政治进程的一桩大事。

人类贵族 Human Noble

数代以来，你出生的康丝兰家族（House Cousland）就一直把持着高岗（Highever）这片封地。你的父亲与祖父曾作为贵族光荣地加入国王的军队，抵御奥雷仙帝国（Orlesian Empire）的入侵。如今，你的长兄又再次在危难来临之际揭竿而起，对抗黑潮军的来袭。而你，作为最被宠爱的孩子，却还不知道自己这一生将被如何写入族谱。



法师 Magi

在波澜壮阔的克伦海德湖（Lake Calenhad）湖畔，曾立着一座孤高的城堡塔楼，那便是魔法学会（Circle of Magi）的总部所在地。这栋塔楼及其要塞，是整个法兰登王国惟一可以学习魔法奥义的地方。然而作为魔法学徒的你，恐怕很难从这里感受到一丝轻松欢乐的学习气氛，相反，这里的一切都显得森严肃穆，甚至死气沉沉。因为整座法师塔都被一群来自圣咏教（Chantry）的圣堂武士们（Templars）保护着、监视着——任何法师如有不轨举动，立刻就会被绳之以法。法师强大，因而危险。整座法师塔更像是座牢笼。而你，则即将迎来从学徒成为一个真正法师的最终考验：恐惧试炼（The Harrowing）。

PART II 职业、技能与天赋 Classes, Skills and Talents

DAO中玩家可以选择三种基本职业：战士、法师、盗贼。每个基本职业在7级之后可以开始学习四个进阶的专精职业，专精职业需要与特定NPC对话解锁，或者阅读珍贵的书籍。DAO中的通用技能是所有职业都可以学习的；而天赋能力则根据三大职业的不同形成各自的派系和分支。

无论是自己创建的角色，还是加入队伍的NPC，都需要你在不断升级中分配技能，打造出一支强大的队伍。胡乱地增加技能是无法应付游戏后期的战斗的，尤其对于想挑战高难度的玩家来说。DAO的等级上限（Level Cap）是20级，升级所需要的经验值列表见右：

升级所需经验值

等级	升级所需经验值（XP）	当前等级经验值总计
1	2000	0
2	2500	4500
3	3000	7500
4	3500	11000
5	4000	15000
6	4500	19500
7	5000	24500
8	5500	30000
9	6000	36000
10	6500	42500
11	7000	49500
12	7500	57000
13	8000	65000
14	8500	73500
15	9000	82500
16	9500	92000
17	10000	102000
18	10500	112500
19	11000	123500
20	11500	135000

游戏中每升一级，玩家获得3点基本属性点和一点天赋点，可以用来增加能力。战士和法师职业每升三级获得一点技能点；盗贼职业每升两级获得一点技能点。玩家在第7级和第14级时分别获得一次进阶专精职业升级点。每个职业下有不同天赋派系，每个派系下有不同分支。每四个天赋组成一个分支，要获得下一级天赋需要先学习前一级天赋，学习所需的先决条件依次递增。



通用技能 Skills

铁齿铜牙 Coercion

劝说技能。增加这项技能的能力可以获得所在地区更多信息，和NPC讨价还价还能获得更好的报酬和奖励。最为重要的，能在身处险境时，让你获得更多的对话选项，从而不必大打出手就能化解危难。在角色完成初始的出身任务阶段，强烈建议玩家增加此技能点数。当你升级时不知道加什么点数好的时候，不要犹豫增加这项技能，它会给你带来意想不到的回报。



盗窃 Stealing

偷窃技能。可以让你从友善或敌对的NPC身上偷盗物品。这项技能水平越高，偷盗成功的概率就越大。注意在游戏中你的偷窃行为是可能被警觉的NPC发现的，但不一定都会遭到报复。有些报复可能会延迟。比如你在丛林精灵的营地偷窃物品后，即便离开了营地前往丛林深处，稍后也可能被追击。

设置陷阱 Trap-Making

设置陷阱技能。不要小看在敌人的必经之路上设置陷阱的作用，布置好的战场能有效拖延敌人的进攻节奏，打乱敌人阵形，给你带来意想不到的效果。不仅是盗贼应该学习此技能，法师也可以善加利用这一技能，防止敌人绕过肉盾队友直接扑杀过来，利用陷阱制造的拖延及时施法。这项技能越高就能设置越高级的陷阱。

求生 Survival

此项技能能从多方面提高你从战场生还的几率。首先这项技能越高，你从小地图上预测敌人的能力就越强，此外你还可以获得自然防御奖励，即抗毒、抗魔能力有所加成。



草药学 Herbalism

药剂调配技能。可以获得自己调配药水、药膏、药剂的能力。这是一项非常有用的技能，不论你队伍中的法师是致力于发展治疗系魔法还是进攻性魔法，都应该至少有一人精通此技能。DAO中虽然保留了经典的红色药瓶补血，蓝色药瓶补魔的万年雷打不动设定，但是数量极其稀少，不论是从尸体上获得，还是商店中购买，药剂都是非常珍贵的。而一场高阶遭遇战用掉五个以上的补血药剂是很常见的。因此自制药剂将给你带来极大的方便。

毒药调配 Poison-Making

毒药调配技能。此项技能至少达到一级，盗贼或战士才能使用毒药和炸弹。在武器上淬毒能大幅提升你造成的伤害值；而战士类角色扔出一个炸弹的威力也是非常可观的。因此记得让你的战士或盗贼至少有一级的此能力。

战斗特训 Combat Training

战斗训练技能。这项技能等级越高，盗贼和战士系角色在战斗中的表现就越好。近战系角色必不可少的技能。只有提升此技能的等级才能获得新的武器天赋、更快的耐力回升、更多战斗奖励和盔甲升级。

战斗策略 Combat Tactics

战斗策略技能。这一技能等级越高，角色就可以获得更多自由分配的战斗策略。玩家还可以更从容地自定义角色的战略决策——如果你允许他们在战场上自由行动的话。



职业与天赋 Classes and Talents

天赋能力是战士和盗贼在战斗中使用的各种特技，需要消耗耐力值(stamina)；而法师的天赋也就是各种法术，需要消耗魔法值(mana)。天赋和法术都分为主动、被动和持续能力。主动能力需要玩家发动，一次性消耗一定量的耐力/魔力。被动能力只要学会了就自动对玩家发生作用。而持续能力是指玩家在发动能力后，需要足够的耐力/魔力去维持。如果耐力/魔力低于持续占用所需的数值，那么效果自动停止。在能力使用完后，再次使用之前有一定的冷却时间(Cooldown Time)，会在图标上以倒计时方式呈现。



战士 The Warrior

推荐技能配置：战斗特训 +4、铁齿铜牙 +3、求生 +1

战士是所有RPG的基本职业。在DAO中，三大种族都可以扮演战士。选择战士职业可以在力量、敏捷和体质基本属性上获得奖励。由此带来的高HP、高防御可以更有效地打击敌人、承受伤害。战士可以在团队中胜任肉盾坦克、近战DPS等作用。

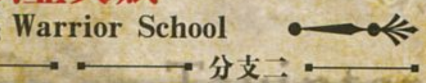
初始基本属性			
属性奖励：力量 +4、敏捷 +3、体质 +3			
升级奖励：生命值 +6、耐力值 +5、伤害 +0.4			
基本属性	人类	精灵	矮人
力量	15	14	15
敏捷	14	13	14
意志	10	12	10
魔力	11	12	10
灵巧	11	10	10
体质	13	13	15

职业优势

- 力量、敏捷和体质有基本属性奖励
- 可装备最好的武器，最强的盔甲
- 高近战伤害
- 极高的存活率
- 强化的战斗技能和策略

职业劣势

- 极其有限的治愈能力
- 必须接近敌人才能施加最大伤害
- 一般对魔法攻击防御力弱



职业天赋

战士系 Warrior School

分支一

强力 Powerful

任何战士的基本技能。经过刻苦训练，战士可以获得更多生命值，抵消穿戴护甲所带来的疲劳度惩罚。

先决条件：力量 10
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：自己
是否远程：否

威胁 Threaten

使用后战士摆出威胁性的姿态，每次近身攻击都会提升怪物的仇恨度，减少其他队友的危险。消耗2%的疲劳度。

先决条件：力量 10，等级 4
施放消耗（耐力值）：35
持续占用（耐力值）：无
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：自己
是否远程：否

勇猛 Bravery

战士不懈的勇猛气息给角色带来伤害、物理防御、精神防御的加成。此外还能提升面对多个敌人时发出致命攻击的概率。

先决条件：力量 20，等级 8
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：自己
是否远程：否

致命打击 Death Blow

战士每消灭一个敌人，都朝着结束整场战斗的方向前进了一步，也会恢复战士一定的耐力值。

先决条件：力量 25，等级 12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：自己
是否远程：否

分支二

精确打击 Precise Striking

此模式激活后，战士会努力让每次攻击都命中目标，牺牲进攻速度而提升致命伤害的几率。增加5%疲劳度。

先决条件：敏捷 10
施放消耗（耐力值）：无
持续占用（耐力值）：40
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：自己
是否远程：否

嘲讽挑衅 Taunt

口出狂言挑衅，能吸引周围所有敌人的注意，使得他们放下正在攻击的对象，转而攻击你。这是坦克型角色必备的技能，与掠夺者专精职业的天赋"面目狰狞"(Frightening Apperance)叠加使用时效果加倍。

先决条件：力量 14，等级 4
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：无
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：10
是否远程：否

另觅良机 Disengage

与嘲讽挑衅的作用相反，战士处于放松的状态，减少敌人的战意，使敌人的注意力转移到其他同伴身上。玩家可以借机放弃当前的敌人转而攻击其他敌人。

先决条件：敏捷 18，等级 8
施放消耗（耐力值）：10
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：10

完美攻击 Perfect Striking

战士全神贯注于精准地发动攻击，对伤害加成极大，可以维持中等的时间。

先决条件：力量 22，等级 12
施放消耗（耐力值）：60
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

二刀流 Dual Weapon School

分支一

双持攻击 Dual Striking

学会这项天赋后，角色可以同时用两把单手武器发动攻击，造成更大伤害，但角色丧失普通的致命伤害和背刺能力。增加5%疲劳度。

先决条件：敏捷12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：50
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

瘫痪连击 Cripple

对敌人下盘发动攻击，获得短暂的攻击奖励，如果攻击连续（未被敌人打断）可发动致命攻击，同时对敌人进行物理防御检定。如检定失败，则敌人陷入麻痹状态，削弱敌人的速度、攻击和防御。

先决条件：敏捷22
施放消耗（耐力值）：35
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

闪电连击 Riposte

角色攻击目标一次，造成正常伤害，同时对敌人进行物理防御检定，如果检定失败则造成震慑状态（stunned）。一旦成功造成震慑，便可用另一把武器再次发动攻击，并造成致命伤害。

先决条件：敏捷16
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

三重惩罚 Punisher

角色对敌人发动三次攻击，前两次攻击造成普通伤害，如果攻击连续，则最后一击造成致命伤害。敌人还有几率面临攻击和防御力惩罚，或被击倒在地。

先决条件：敏捷28
施放消耗（耐力值）：50
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

分支二

双刃乱舞 Dual-Weapon Sweep

角色同时向前挥舞两把武器，划出圆弧，攻击范围内的敌人会受到一把或两把武器的攻击，且受到比平时更多的伤害。

先决条件：敏捷12
施放消耗（耐力值）：20
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：2
是否远程：否

势不可挡 Momentum

角色习得不断连续攻击的连袭能力，能显著提升攻击速率，同时消耗大量耐力。

先决条件：敏捷24
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：60
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

风驰电掣 Flurry

角色在一阵风驰电掣的攻击中发动三次进攻，每次击中都造成普通伤害。

先决条件：敏捷18
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：否



无敌旋风 Whirlwind

角色疯狂挥舞武器，将自己化为一道凌厉的剑舞旋风，用双手所持的两把武器同时对周围的敌人施加打击。

先决条件：敏捷30
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：2
是否远程：否

分支三

双持特训 Dual-Weapon Training

角色学习此技能后，能更熟练自如地运用双武器战斗技巧，副手武器造成的伤害更接近于普通攻击的效果。

先决条件：敏捷12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

双持高手 Dual-Weapon Finesse

角色能出色地运用双武器攻击技巧，攻击和防御都获得加成奖励。

先决条件：敏捷16
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

双持专家 Dual-Weapon Expert

角色能完全熟练地运用双武器攻击技巧，获得致命攻击几率加成，对持续攻击的目标有机会造成持续的出血伤害。

先决条件：敏捷26
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

双持精通 Dual-Weapon Mastery

只有少数人能达到双持系武艺炉火纯青的最高境界。角色已跻身战斗精英行列，两手都能使用全尺寸的武器。所有双武器天赋所消耗的耐力值均有所降低。

先决条件：敏捷36
施放消耗（耐力值）：0
持续占（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

箭术系 Archery School

分支一

近战射手 Melee Archer

角色习得即便敌人扑上前来，也能自如射箭的能力。在被攻击时，射箭动作也不会被打断。

先决条件：敏捷12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

防守反击 Defensive Fire

角色采取更为保守的进攻策略，开启这一模式后，角色射击速率下降，但防御值有加成奖励。角色习得箭术大师天赋后，防御值可进一步得到提升。增加5%疲劳度。

先决条件：敏捷22
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：40
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

百步穿杨 Aim

角色在这一模式开启后，会精准调校每支射出的箭，保证精确命中目标。射箭的速度会有所下降，但角色的攻击、伤害、破甲几率和致命攻击几率都得到提升。增加5%疲劳度。

先决条件：敏捷16
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：35
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

箭术大师 Master Archer

无论是使用弓还是十字弓，角色在使用以下天赋时，都会获得极大的奖励加成：百步穿杨、防守反击、瘫痪一射、致命一射、杀戮之箭、连环速射，和粉碎一射。这项天赋还能消除角色在装备重甲时对攻击速度的惩罚。（重甲的其他惩罚不变）

先决条件：敏捷28
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

分支二

定身一射 Pinning Shot

这一箭会射穿敌人的大腿，如果物理防御检定失败，则敌人会被箭定身在原地动弹不得；如果通过检定，则降低敌人的移动速度。

先决条件：敏捷12
施放消耗（耐力值）：20
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

致命一射 Critical Shot

角色会找到敌人身上的弱点，并有针对性的射箭攻击。如果命中则直接造成致命伤害，并获得额外的破甲奖励。习得箭术大师天赋后能增加破甲奖励。

先决条件：敏捷21
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

瘫痪一射 Crippling Shot

如果命中，则这支箭对敌人的攻击和防御造成惩罚，尽管只造成一般伤害。习得箭术大师天赋后会增加伤害效果。

先决条件：敏捷16
施放消耗（耐力值）：25
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

杀戮之箭 Arrow of Slaying

命中后，角色射出的箭自动造成致命伤害——尽管高等级的敌人可能会严重削弱命中率。射手本人的耐力值回复速度会遭到惩罚。习得箭术大师天赋后，伤害会获得增加。

先决条件：敏捷30
施放消耗（耐力值）：80
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：是



分支三

连环速射 Rapid Shot
这一模式开启后，角色会提升射箭速度，而不追求精度，射出的箭不会造成任何致命伤害。习得箭术大师天赋会进一步提升射箭速度。增加5%疲劳度。
先决条件：敏捷12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：35
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

压制之箭 Suppressing Fire
这一模式开启后，角色向多个敌人目标射箭，造成普通伤害，并对敌人的攻击速度做出暂时惩罚。这一惩罚可累加。增加5%疲劳度。
先决条件：敏捷24
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：60
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

粉碎一射 Shattering Shot
射手会射出一支能够破甲的箭，并造成普通伤害。习得箭术大师天赋会增加破甲奖励。
先决条件：敏捷16
施放消耗（耐力值）：25
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

驱逐之箭 Scattershot
射手对单一目标射出一支自动命中的箭，对目标造成震慑和一般伤害。然后箭会自动分裂，射向周围的敌人，造成相同的效果。
先决条件：敏捷27
施放消耗（耐力值）：50
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

盾术系 Weapon and Shield School

分支一

盾牌猛击 Shield Bash
角色手持盾牌猛击目标，使敌人遭受一般伤害，并进行物理防御检定，如检定失败则会被打翻在地。习得盾术精通天赋能使攻击的力量奖励加倍。
先决条件：力量11
施放消耗（耐力值）：25
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

霸气压制 Overpower
角色用盾牌连续三次猛击敌人，前两次盾击造成一般普通伤害，最后一次如果是连续攻击（未被打断）则造成致命伤害。被攻击者须通过物理防御检定，否则被打翻在地。习得盾术精通天赋能增加伤害。
先决条件：力量25
施放消耗（耐力值）：30
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

盾牌连击 Shield Pummel
角色在用盾连续两次袭击敌人后再用手持的武器追加一次攻击，三次攻击都造成普通伤害。被攻击者须通过物理防御检定，否则被震慑。习得盾术精通天赋使三次攻击的力量奖励加倍。
先决条件：力量15
施放消耗（耐力值）：30
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

盾术突袭 Assault
角色对敌人发起闪电般的四连击，每次造成比普通伤害略低的伤害。习得盾术精通天赋能增加伤害。
先决条件：力量32
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

分支二

盾牌格挡 Shield Block
积极锻炼盾牌防御之术，可以增强角色的物理防御力。敌人无法从持有盾牌的一面偷袭角色。
先决条件：敏捷10
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

盾牌战术 Shield Tactics
角色能熟练运用盾牌全方位地保护自己，不留死角。习得此天赋后，角色不再害怕敌人从任何角度进行偷袭。
先决条件：敏捷20
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

盾牌掩护 Shield Cover
激活这一状态后，角色更容易躲避远程攻击。习得盾术精通天赋能增加这一效果。增加5%疲劳度。
先决条件：敏捷16
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：20
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

盾术精通 Shield Mastery
角色能自如地运用各种盾牌的攻击和防御能力，并在使用以下天赋时获得额外奖励：盾牌猛击、盾牌连击、霸气压制、盾术突袭、盾牌掩护、盾术防御、铜墙铁壁。
先决条件：敏捷26
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

分支三

盾术防御 Shield Defense
开启这一模式后，角色进入高度防御的模式，获得防御奖励和躲避远程攻击的加成。与此同时角色的攻击能力受到惩罚。习得盾术平衡之后，会抵消攻击惩罚；习得盾术精通后，防御奖励增加；习得盾术专家后，防御奖励会进一步增加。增加5%疲劳度。
先决条件：力量11
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：35
冷却时间（秒）：5
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

铜墙铁壁 Shield Wall
开启这一技能后，角色的防御几乎变成了一座坚不可摧的堡垒。角色的护甲加成和远程攻击豁免奖励都得到了最大程度的提升。代价是对角色的攻击力有所惩罚。习得盾术精通技能后，角色开启此模式可避免被直接击倒；盾术专家能给予额外的防御奖励。增加5%疲劳度。
先决条件：敏捷20
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：55
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

盾术平衡 Shield Balance
角色了解了如何在战斗中平衡地利用盾牌的重量，从而抵消盾术防御模式启动后原有的攻击力惩罚效果。
先决条件：敏捷14
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

盾术专家 Shield Expertise
习得这一天赋后，角色在盾术防御方面的修炼达到完美境界。具体来说就是对以下天赋进行特别加强：盾术防御天赋获得更多奖励；铜墙铁壁模式开启后不会被敌人击倒在地。
先决条件：敏捷26
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

双手系 Two-Handed School

分支一

全力一击 Mighty Blow
角色在普通的一次攻击中使出额外的力量，使得攻击力获得加成。如果命中，且敌人未能通过物理防御检定，会遭受致命伤害，否则移动速度遭到惩罚。
先决条件：力量15
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

双手力量 Two-Handed Strength
角色学会了更有效地挥舞手中的双手武器（双手剑、大锤等），从而抵消使用强力回旋时造成的负面效果。
先决条件：力量28
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

强力回旋 Powerful Swings
在这一模式下，角色每次挥舞双手武器时都会肌肉紧绷，增加伤害力，但对攻击力和防御力有所惩罚。双手力量会抵消这一惩罚。增加5%疲劳度。
先决条件：力量21
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：30
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

双手横扫 Two-Handed Sweep
角色将手中的双手武器一鼓作气抛向面前的敌人，让攻击范围内的敌人均受到普通伤害，并附加击倒效果，除非他们通过物理防御检定则可避免。
先决条件：力量36，等级10
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：3
是否远程：否

分支二

钝器突袭 Pommel Strike
角色不直接用武器的利刃部分攻击，而是改用钝头的一端攻击，将敌人打翻在地，除非敌人通过物理防御检定则可避免。
先决条件：力量12
施放消耗（耐力值）：20
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

坚不可摧 Indomitable
角色开启这一模式后，尽管全力攻击，但仍在战场上保持着清醒的头脑。主角会受到轻微的攻击力提升，且对震慑、打倒效果免疫。增加5%疲劳度。
先决条件：力量20
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：60
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：否





震天动地 Stunning Blows

习得此天赋后，角色的每次攻击都有机会用千斤之力震慑住敌人。

先决条件：力量 28
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

会心一击 Critical Strike

角色对目标发动一次袭击，获得伤害加成。如果命中，则自动造成致命伤害，如果敌人的生命值足够低，有机会一击毙命。

先决条件：力量 34
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

分支三

武器击破 Sunder Arms

角色不直接对敌人发动打击，而是破坏敌人进一步还击的能力。除非目标通过物理防御力检定，否则会遭受攻击惩罚10秒。

先决条件：力量 18
施放消耗（耐力值）：25
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否



盔甲击破 Sunder Armor

角色对敌人的盔甲或自然防御进行有针对性的摧毁，造成普通伤害，但是对盔甲造成损伤，只在对方通过物理防御检定时有效。

先决条件：力量 28，等级 10
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
是否远程：否
作用半径（英尺）：0

粉碎挥击 Shattering Blows

角色在攻击中发挥出最大的粉碎性力量。对付魔像（golem）和其他类似的构成物时有极大的伤害加成。

先决条件：力量 23
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否



毁灭使者 Destoryer

鲜有敌人不惧怕毁灭使者荒蛮的挥舞攻击。习得此天赋后，角色的每一次攻击都会破坏目标的盔甲，暂时抵消其防御力。多次攻击的防御破坏效果不累加。

先决条件：力量 40，等级 14
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

战士进阶专精职业 Warrior Specialization

狂战士 Beserker

职业解锁：Oghren（队友），Gorim（Denerim市场区）
职业奖励：力量 +2，生命值 +10

最早的狂战士都是矮人，他们将心中淤积的狂怒化为不可思议的力量。后来矮人将这一技巧传授给其他种族，使得现在谁都可以学习这项职业。狂战士这一专精职业主要突出制造伤害的能力，非常适合养成近战的DPS。需要注意的是狂战士消耗耐力值较快，要注意增加角色的意志点数，获得足够的耐力值。

约束之力 Constraint

狂战士变身后学会了控制体内的狂暴，减少耐力值惩罚。

先决条件：等级 10
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

野性爆发 Beserk

对鲜血和死亡的渴望使得角色内心深处隐藏的野性爆发，使得角色的攻击力加成。愤怒会对角色的耐力值回复造成惩罚。约束之力天赋能够抵消这一惩罚，重归寂静能在这一模式下增加角色生命值的回复速度。增加5%疲劳度。

先决条件：等级 7
施放消耗（耐力值）：20
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

终极一击 Final Blow

角色将耐力全部倾注到这一击中，在狂暴状态下，如果攻击不被打断，那么命中会造成额外的伤害，与所消耗的耐力值相当。

先决条件：等级 12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

重归寂静 Resilience

狂暴在血液中不再奔腾得那么汹涌，角色狂暴化带来的耐力值回复缓慢的惩罚被削弱，更给角色带来自然防御力加成。

先决条件：等级 8
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

圣堂武士 Templar

职业解锁：Alistair（队友）、Bodahn's Wares（队伍营地）
职业奖励：魔力 +2，精神防御 +3

圣堂武士既有武士的近战力量，又兼具了来自圣咏教会的神力。他们是天生的法师杀手（这也是为什么他们会被指派到法师塔监视法师们的一举一动）。

正义之袭 Rightous Strike

圣堂武士是天生的法师克星，也是专杀怨恨魔（Abomination）的高手。圣堂武士的每次攻击，都会吸收对方施法者的魔法值。

先决条件：等级 7
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

精神之堡 Mental Fortress

圣堂武士将全部精神集中到职责上，精神防御力得到极大加成。

先决条件：等级 12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

洁净之光 Cleanse Area

发出一道神圣的光环，净化作用半径内的所有魔法效果，消除一切不可施法的效果。

先决条件：等级 9
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：10
是否远程：否

神圣之击 Holy Smite

对敌人进行精神攻击。如果对方是施法者，则必须通过精神防御检定，否则失去魔法值，且受到精神伤害，与失去的魔法值相等。所有受影响的敌人都必须再通过物理防御检定，否则遭受震慑效果，或被打翻在地。

先决条件：等级 15
施放消耗（耐力值）：75
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：5
是否远程：是



桂冠勇士 Champion

职业解锁：Arl Eamon（赤壁堡，"圣灰之壶"任务尾声）
职业奖励：意志 +2，灵巧 +1
桂冠勇士都是善于领导团队的沙场老手。他们成熟的表现不仅能激励队友，更能对敌人施加不良影响，适合担当团队中的坦克型角色。

战斗怒吼 War Cry
对敌人大声吼叫，使其产生恐惧，造成敌人的攻击力惩罚。当角色习得卓尔不群天赋后，发动战吼，靠近角色的敌人还需要进行物理防御检定，否则会被击倒在地。
先决条件：等级 7
施放消耗（耐力值）：25
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：10
是否远程：否

一鼓作气 Motivate
激励队友同伴发挥更大的勇气，除了增加防御奖励，还增加攻击伤害。
先决条件：等级 14
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：30
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

冲锋陷阵 Rally
发出一道神圣的光环，净化作用半径内的所有魔法效果，消除一切不可施法的效果。增加5%疲劳度。
先决条件：等级 12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：50
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：10
是否远程：否

卓尔不群 Superiority
发动战吼后，靠近角色的敌人需要进行物理防御检定，否则会被击倒在地。
先决条件：等级 16
施放消耗（耐力值）：60
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

掠夺者 Reaver

职业解锁：Kolgrim（幼龙巢穴 Wyrmling Lair）
职业奖励：体质 +1，物理防御 +5
掠夺者是一种善于利用战场环境来为自己服务的血腥职业，他们的举止粗俗肮脏，但是非常有效，一些削弱性的天赋非常适合坦克型角色使用。

噬魂饮血 Devour
掠夺者直接从周围的尸体上榨取最后的生命活力，可从敌人的尸体上恢复自己的生命值。
先决条件：等级 7
施放消耗（耐力值）：25
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：5
是否远程：否

面目狰狞 Frightening Apperance
敌人必须通过精神防御检定，不然会因为角色狰狞可怖的面目而陷入恐惧状态。这一天赋也增加嘲讽挑衅（Taunt）和威胁（Threaten）的效果。
先决条件：等级 12
施放消耗（耐力值）：25
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

苦痛光环 Aura of Pain
开启这一模式后，角色周围辐射出一圈苦痛光环，包括角色自己在内的周围敌人都受到精神伤害的折磨。
先决条件：等级 14
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：60
冷却时间（秒）：45
作用半径（英尺）：4
是否远程：否

热血沸腾 Blood Frenzy
随着生命值的减少，掠夺者会越来越享受血腥的快感，而增加战斗伤害的奖励值。此模式开启后对生命值回复速度有惩罚。
先决条件：等级 16
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：60
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

法师 The Mage

推荐技能配置：铁齿铜牙 +4，草药学 +4
DAO 中最厉害的角色无疑是法师。这个厉害是指对敌人造成的伤害而言。而队伍的治疗也要靠法师来完成。法师是最好的远程伤害和范围伤害（AoE，Area of Effect）DPS。矮人无法扮演法师，而精灵这一种族在法师职业上有特别的优势。请注意，法师能够学习何种等级的魔法和施法效果由魔力属性决定。而魔法值，也就是蓝色魔力槽的长短，则由意志决定。因此法师应将属性点主要分配在这两项上。

初始基本属性		
属性奖励：魔力 +5、意志 +4、灵巧 +1		
升级奖励：法力值 +5、魔力 +1、意志 +1		
基本属性	人类	精灵
力量	11	10
敏捷	11	10
意志	14	16
魔力	16	17
灵巧	12	11
体质	10	10

职业优势
- 魔力、意志和灵巧有基本属性奖励
- 极佳的远程伤害和 AoE 伤害能力
- 治疗能力
- 敌人状态控制魔法
- 可对队友施加能力强化魔法

职业劣势
- 有限的护甲和武器选择
- 近战时普遍不堪一击
- 伤害性魔法会激发敌人的仇恨，诱敌效果显著

职业天赋

法师的职业天赋也就是各种学派的魔法。法师系魔法只有一个分支，着重法师基本施法能力的修炼；元素系魔法主要是火、冰、雷、土四大元素的攻击魔法，DAO 中一些最强大的范围攻击性魔法（AoE）都属于这一学派，如雪暴术等。创造系魔法主要集中于生命体的治疗和强化，抵御麻痹、震慑等不良状态的影响；精神系魔法可以操纵各种生物的精神，有一些额外强大的魔法，能对敌人造成极大的精神伤害；最后混沌系魔法则代表了魔法黑暗的一面，各种能量（Entropy 意为"熵"）的吸收、转移、削弱，和施加不良状态都出自这一学派。请注意不同魔法之间的效果可以叠加，产生加成伤害。请查看天赋后的"法术叠加"部分。



法师系 Mage School

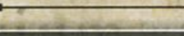
魔法箭 Arcane Bolt
任何法师都无条件掌握的基础魔法。施法者对敌人射出一支带着魔法能量的箭，造成中度的精神伤害。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：15
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：6
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

魔法盾 Arcane Shield
施法者启动这一法术后被一层魔法保护壳包围，能有效抵御攻击，获得防御加成。增加 5% 疲劳度。
先决条件：等级 3
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：30
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否



法杖专注 Staff Focus
法师学会了不仅用法杖施法,还能用来直接攻击敌人。习得此技能后,法师永久性获得基本攻击的伤害奖励。
先决条件:等级 7
施放消耗 (魔法值):0
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):0
作用半径 (英尺):0
是否远程:否

奥术精通 Arcane Mastery
习得此天赋的法师已经参透奥术的高超技艺,对法力值(spellpower)有永久奖励。
先决条件:等级 10
施放消耗 (魔法值):0
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):0
作用半径 (英尺):0
是否远程:否



元素系 Primal School

分支一

火焰喷射 Flame Blast
以施法者的双手为圆心,在面前喷出一道扇形的火焰,给所有攻击范围内的目标造成短暂的火焰伤害。可能误中队友。
先决条件:无
施放消耗 (魔法值):20
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):10
作用半径 (英尺):35
是否远程:是

火伤武器 Flaming Weapons
此模式开启后,施法者所在队伍,所有队友的近战武器都会冒出火焰,只要成功命中目标,在基本物理伤害之外,附加额外的火焰伤害。 增加 5% 疲劳度。
先决条件:魔力 18
施放消耗 (魔法值):0
持续占用 (魔法值):50
冷却时间 (秒):10
作用半径 (英尺):0
是否远程:是

火球术 Fireball
施法者远距离抛射出一个火球,爆炸后对作用范围内的所有目标造成持续性的火焰伤害,此外还需进行物理防御检定,如检定失败则对目标造成击倒在地效果。可能误中队友。
先决条件:魔力 27
施放消耗 (魔法值):40
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):10
作用半径 (英尺):7
是否远程:是



火焰地狱 Inferno
施法者召唤出一条不断旋转的巨大火柱,对作用范围内的所有目标造成持久性的火焰伤害。可能误中队友。
先决条件:魔力 34
施放消耗 (魔法值):70
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):60
作用半径 (英尺):10
是否远程:是

分支二

闪电箭 Lightning
施法者对目标射出一支闪电箭,造成闪电伤害。可能误中队友。
先决条件:魔力 18
施放消耗 (魔法值):20
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):10
作用半径 (英尺):0
是否远程:是

震慑术 Shock
以施法者的双手为圆心,在面前射出一道扇形的闪电,给所有攻击范围内的目标造成短暂的闪电伤害。可能误中队友。
先决条件:无
施放消耗 (魔法值):40
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):15
作用半径 (英尺):35
是否远程:是

雷暴术 Tempest
施法者释放出一道带着闪电的暴风雨,对目标区域中的任何目标造成持久性的闪电伤害。可能误中队友。
先决条件:魔力 28
施放消耗 (魔法值):50
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):40
作用半径 (英尺):10
是否远程:是

连环闪电 Chain Lightning
施法者射出一支闪电箭,对一个目标造成闪电伤害,然后闪电分叉,对周围人造成伤害,并再次分叉。每次分叉后造成的伤害比上次减少。可能误中队友。
先决条件:魔力 33
施放消耗 (魔法值):60
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):60
作用半径 (英尺):0
是否远程:是

分支三

岩甲术 Rock Armor
施法者的皮肤变得和岩石一样坚硬,只要此法术开启,就持续获得防御加成。 增加 5% 疲劳度。
先决条件:无
施放消耗 (魔法值):0
持续占用 (魔法值):40
冷却时间 (秒):10
作用半径 (英尺):0
是否远程:否

山崩地裂 Earthquake
施法者扰动目标脚下的土地,造成剧烈的地震。每隔几秒,作用范围内的所有目标就要接受物理防御检定,如果失败就会被打翻在地。可能误中队友。
先决条件:魔力 25
施放消耗 (魔法值):40
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):40
作用半径 (英尺):10
是否远程:是

石拳术 Stonefist
施法者变出一块岩石射向目标,将目标打翻在地,并造成自然伤害。有几率直接碎裂已石化或冰冻的目标。可能误中队友。
先决条件:魔力 18
施放消耗 (魔法值):30
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):15
作用半径 (英尺):0
是否远程:是

石化术 Petrify
施法者运用元素魔法知识将目标化作岩石,除非目标通过物理防御检定。目标石化后,无法移动,且遭到致命伤害后更容易碎裂。原本就是岩石构成的生物对此法术免疫。
先决条件:魔力 30
施放消耗 (魔法值):40
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):40
作用半径 (英尺):0
是否远程:是

分支四

寒冰掌 Winter's Grasp
单个目标被一团寒冷的气息环抱,造成冰冻伤害,低等级目标直接被冻住。成功抵御冰冻伤害的目标则遭受移动速度的惩罚。
先决条件:无
施放消耗 (魔法值):20
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):8
作用半径 (英尺):0
是否远程:是

冰锥术 Cone of Cold
施法者以双手为中心射出一道扇形的寒气,所有作用范围内的目标须经过物理防御检定,否则被冻住,通过的则遭受移动速度惩罚。被冻住的目标面临致命伤害后被直接击碎的危险。可能误中队友。
先决条件:魔力 25
施放消耗 (魔法值):40
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):10
作用半径 (英尺):35
是否远程:是

霜伤武器 Frost Weapons
此模式开启后,施法者所在队伍,所有队友的近战武器都会散发寒气,只要成功命中目标,在基本物理伤害之外,附加额外的霜冻伤害。增加 5% 疲劳度。
先决条件:魔力 18
施放消耗 (魔法值):0
持续占用 (魔法值):50
冷却时间 (秒):10
作用半径 (英尺):0
是否远程:是

雪暴术 Blizzard
所有在目标区域内的目标受到一场持续性雪暴术带来的冰冻伤害,移动速度降低,但受到防御和抗火伤害的奖励。如目标物理防御检定失败,则可能遭受跌倒或冻僵。可能误中队友。
先决条件:魔力 34
施放消耗 (魔法值):70
持续占用 (魔法值):0
冷却时间 (秒):60
作用半径 (英尺):10
是否远程:是



创造系 Creation School

分支一

麻痹咒符 Glyph of Paralysis
施法者在地面上刻画下一道咒符，第一个通过此咒符的敌人须经过物理防御力检定，失败者受到麻痹。一个法师一次最多只能维持5个麻痹咒。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：25
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：2.5
是否远程：是

憎恶咒符 Glyph of Repulsion
施法者在地面上刻画下一道咒符，经过的敌人须经过物理防御检定，否则被击倒退后。一个法师一次最多只能维持5个憎恶咒。
先决条件：魔力 25
施放消耗（魔法值）：35
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：2.5
是否远程：是

护身咒符 Glyph of Warding
施法者在地面上刻画下一道咒符，使周围的队友获得防御力和精神防御力加成，对远程攻击豁免也有奖励。一个法师一次最多只能维持5个护身咒。
先决条件：魔力 18
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：2.5
是否远程：是

化解咒符 Glyph of Neutralization
施法者在地面上刻画下一道咒符，中和作用范围内的所有魔法，取消所有附加效果，吸收所有魔法值，并禁止所有施法行为或魔法值回复。这是一个极强的反魔法咒符，如果敌人队伍中有强力法师很适合使用。一个法师一次最多只能维持5个化解咒。
先决条件：魔力 33
施放消耗（魔法值）：60
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：2.5
是否远程：是

分支二

治疗术 Heal
角色释放治疗法术，回复队友的生命值。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：20
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：5
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

回春术 Rejuvenate
对选择的一名队友释放正面能量，使其耐力值或魔法值在一小段时间内不断回复。
先决条件：魔力 18
施放消耗（魔法值）：25
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：45
作用半径（英尺）：0
是否远程：是



再造术 Regeneration
对选择的一名队友释放正面能量，使其生命值在一小段时间内不断回复。
先决条件：魔力 23
施放消耗（魔法值）：25
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：5
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

春满人间 Mass Rejuvenate
对所有队友施放正面能量，使所有队友的耐力值或魔法值获得持续的回复。
先决条件：魔力 28
施放消耗（魔法值）：45
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：90
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

分支三

英勇进击 Heroic Offense
强化一名队友的战斗能力，给其攻击力奖励加成。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：20
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：5
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

英勇光环 Heroic Aura
为一名队友加持一道光环，使其在中段时间内抵挡大部分远程攻击。
先决条件：魔力 15
施放消耗（魔法值）：30
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：5
作用半径（英尺）：0
是否远程：是





英勇防御 Heroic Defense
全面强化一名队友的防御能力，使其防御、抗寒、抗电、抗火、自然防御和精神防御都得到奖励加成。不过会给队友带来一定的疲劳度惩罚，使其发动天赋技能或魔法时需要消耗更多耐力值。
先决条件：魔力 20
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

奇袭术 Haste
这一持续性魔法开启后，所有队友都获得速度的提升，使其进攻和移动速度都显著增快。不过此法术也对施法者的攻击有轻微惩罚，且持续消耗魔法值。此法术增加10%疲劳度。
先决条件：魔力 30
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：60
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

分支四

法术精灵 Spell Wisp
召唤出一只小精灵，对施法者的法力值有小幅奖励。增加5%疲劳度。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：30
冷却时间（秒）：5
作用半径（英尺）：0
是否远程：否



油脂术 Grease
施法者召唤出一大滩油脂，行走在上面的任何目标都会减慢移动速度。如果物理防御检定失败，则目标还会滑倒。油脂如果遇火，会立刻燃烧，造成持续的火焰伤害。
先决条件：魔力 20
施放消耗（魔法值）：25
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：7.5
是否远程：是

法术盛放 Spellbloom
施法者的魔法值得到回复奖励，并影响周围的所有人（不分敌我）。
先决条件：魔力 23
施放消耗（魔法值）：25
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：10
是否远程：是



惊蛰虫群 Stinging Swarm
对目标召唤出一群有毒针的虫群，短时间内造成蜇伤。如果在虫群消失前目标负伤死亡，那么虫群会继续转移到附近的敌人身上。
先决条件：魔力 33
施放消耗（魔法值）：50
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

精神系 Spirit School

分支一

吸魔术 Mana Drain
施法者吸取目标少量的魔法值。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

除魔术 Mana Cleanse
施法者牺牲自己的魔法值释放此法术，使得目标区域内的所有敌人魔法值瞬间清空。
先决条件：魔力 18
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：10
是否远程：是





强魔术 Spell Might
启动此模式后，施法者被强大的魔法能量充盈，接下来释放的法术威力大大增强。代价是施法者迅速消耗魔法值，且受到魔法值回复速度变慢的惩罚。增加5%疲劳度。
先决条件：魔力 25
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：60
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

冲魔术 Mana Clash
施法者直接吸光作用范围内所有敌对施法者身上的所有魔法值，且造成与吸取魔法值相等的精神伤害。
先决条件：魔力 33
施放消耗（魔法值）：50
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：10
是否远程：是

分支二

意念波 Mind Blast
施法者释放出一股意念力，任何进入作用范围的敌人都会被震慑。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：20
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：5
是否远程：否

灵力斩 Telekinetic Weapons
此模式开启后，施法者队伍全体成员的近战武器获得一股强大意念力的加持，有破甲几率加成。破甲的奖励大小根据施法者的法力值得出，对穿着厚重盔甲的敌人尤其有效。增加5%疲劳度。
先决条件：魔力 23
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：50
冷却时间（秒）：5
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

金钟罩 Force Field
施法者对某个目标施法，使其在法术持续时间内不受任何伤害，但无法移动。可能误中队友。
先决条件：魔力 18
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

影牢术 Crushing Prison
施法者将目标锁定在一个看不见的意念力形成的牢笼中，造成精神伤害。有机会直接击碎已被石化或冻结的目标。 增加5%疲劳度。
先决条件：魔力 30
施放消耗（魔法值）：60
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

分支三

法术盾 Spell Shield
这项能力开启后，任何以施法者为目标的敌对法术都有75%的几率被吸收进黯灵界（the Fade），否则也不会造成伤害，而是吸收施法者的魔法值。当魔法值为零时，这一法术盾自动破裂。增加5%疲劳度。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：30
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

防魔罩 Anti-Magic Ward
施法者对一名队友施加保护罩，使其短时间内不受任何魔法和法术效果的影响（不论有益或有害）。
先决条件：魔力 25
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

驱魔术 Dispel Magic
施法者驱除对象身上所有不可施法的效果。可能误中队友。
先决条件：魔力 18
施放消耗（魔法值）：25
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：2
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

驱魔爆 Anti-Magic Burst
施法者放出巨大的能量冲击，使得作用范围内的所有不可施法效果解除。可能误中队友。
先决条件：魔力 33
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：7
是否远程：是



分支四

鲜肉炸弹 Walking Bomb
施法者对一个对象注入一股毒素，造成持续的自然伤害。如果在法术持续时间内宿主死亡，则尸体会爆裂，伤及周围的所有目标。尽管此法术与超级鲜肉炸弹相关，但两者不会互相发生作用，一个目标也不可能同时被两者命中。可能误中队友。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：30
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

超级鲜肉炸弹 Virulent Walking Bomb
施法者对一个对象注入一股毒素，造成持续的自然伤害。如果在法术持续时间内宿主死亡，则尸体会爆裂，伤及周围的所有目标，并可能进一步感染他们。尽管此法术与鲜肉炸弹相关，但两者不会互相发生作用，一个目标也不可能同时被两者命中。可能误中队友。
先决条件：魔力 25
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

死亡吸能 Death Syphon
此持续能力开启后，施法者会从附近的敌人尸体吸收生物能量补充到自己的魔法值。增加5%疲劳度。
先决条件：魔力 20
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：45
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：5
是否远程：否

行尸走肉 Animate Dead
施法者从附近的敌人尸体中召唤出一具骷髅兵，短时间内加入队伍为之战斗。作为施法者的傀儡，这具骷髅兵不能使用任何天赋能力。增加10%疲劳度。
先决条件：魔力 33
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：80
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：是





混沌系 Entropy School

分支一

迷失术 Disorient
施法者扰乱目标的精神，使其暂时迷失方向，遭受攻击和防御的惩罚。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：20
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

昏睡术 Sleep
在目标范围内的所有敌人都会陷入沉睡，除非他们通过精神防御检定。通过检定的也会遭受伤害。已经陷入沉睡的敌人无法抵抗恐惧，会遭受额外伤害。
先决条件：魔力 30
施放消耗（魔法值）：35
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：50
作用半径（英尺）：10
是否远程：是

恐惧术 Horror
施法者令目标陷入恐惧，无法移动，除非目标通过精神防御检定。已经陷入沉睡的敌人无法抵抗，直接造成严重精神伤害。
先决条件：魔力 18
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

惊魂术 Waking Nightmare
敌对目标会陷入施法者制造的噩梦中，除非他们通过精神防御检定。敌人会在混乱中陷入震慑，攻击其他敌人，或成为施法者的友军。已经陷入沉睡的敌人无法抵抗此法术。
先决条件：魔力 32
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：5
是否远程：是

分支二

吸命术 Drain Life
施法者与目标之间建立起一种邪恶的纽带，吸取其生命能量，补充到施法者自己的生命值中去。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：20
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

死亡吸命 Death Magic
此持续能力开启后，施法者会从附近的敌人尸体吸收生物能量补充到自己的生命值。增加5%疲劳度。
先决条件：魔法 20
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：45
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：5
是否远程：否

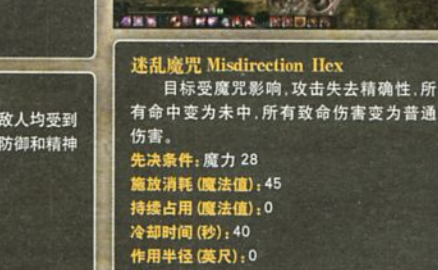


死咒术 Curse of Mortality
施法者将致命的诅咒施加到目标身上，对象无法治疗或回复生命值，且受到持续的精神伤害。
先决条件：魔法 25
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

死云术 Death Cloud
施法者召唤出一团不断吸取生命能量的毒云，任何走进去的对象都受影响。可能误中队友。
先决条件：魔法 34
施放消耗（魔法值）：50
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

分支三

削弱魔咒 Vulnerability Hex
目标受到魔咒影响，抗冷、抗电、抗火，自然防御和精神防御都受到惩罚。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：20
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：是



苦痛魔咒 Affliction Hex
目标以及附近作用范围内的敌人均受到魔咒影响，抗冷、抗电、抗火，自然防御和精神防御都受到惩罚。
先决条件：魔力 20
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：10
是否远程：是

迷乱魔咒 Misdirection Hex
目标受魔咒影响，攻击失去精确性，所有命中变为未中，所有致命伤害变为普通伤害。
先决条件：魔力 28
施放消耗（魔法值）：45
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：0
是否远程：是



死亡魔咒 Death Hex
目标受魔咒影响，霉运缠身，所受到的所有普通伤害都变为致命伤害。
先决条件：魔力 36
施放消耗（魔法值）：60
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

分支四

虚弱术 Weakness
施法者吸取对象的能量，使其收到攻击和防御的惩罚，并降低其移动速度，除非对象通过物理防御检定。
先决条件：无
施放消耗（魔法值）：20
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

麻痹术 Paralyze
除非对象通过物理防御鉴定，否则将被施法者麻痹一段时间。如果通过检定，则移动速度受到惩罚。此能力增加 5% 疲劳度。
先决条件：魔力 18
施放消耗（魔法值）：35
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

毒瘴术 Miasma
此模式启动后，施法者周围出现一圈有毒的瘴气，削弱周围敌人的能力，其进攻和防御受到惩罚。就算敌人通过物理防御检定，他们还是会遭受移动速度的惩罚。
先决条件：魔力 25
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：60
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

群体麻痹术 Mass Paralysis
在作用范围内的所有敌人都会被短暂麻痹，除非他们通过物理检定。就算敌人通过物理防御检定，他们还是会遭受移动速度的惩罚。
先决条件：魔力 35
施放消耗（魔法值）：70
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：50
作用半径（英尺）：8
是否远程：是

法师进阶专精职业 Mage Specializations

变形者 Shapeshifter

职业解锁：Morrigan（队友），Varathorn（精灵营地）
职业奖励：体质 +2，防御 +1
变形者是你最早可能学会的法师专精职业。尽管不被法师学会承认为正统的法术，但是在野外的女巫中，这一法术仍在秘密流传。变形者的能力是化为其他形态的生物，并完全地模仿其能力进行攻击。

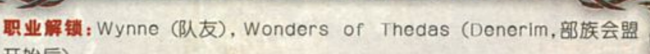
蜘蛛形态 Spider Shape
变形者变身为一只巨蜘蛛，自然防御力大幅提升，并获得蜘蛛的结网（Web）和毒液喷吐（Poison Spit）能力。施法者的法力值决定了变身后的形态有多强大。习得变身大师天赋后，变形为最高级形态堕落巨蛛（corrupted spider），并获得强压（Overwhelm）能力。此能力增加 5% 疲劳度。
先决条件：等级 7
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：50
冷却时间（秒）：90
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

壮熊形态 Bear Shape
变形者变身为一头壮熊，自然防御力和护甲获得大幅提升，并获得壮熊的猛扑（Slam）和狂暴（Rage）能力。施法者的法力值决定了变身后的形态有多强大。习得变身大师天赋后，变形为最高级形态狂暴巨熊（bereskarn），并获得强压（Overwhelm）能力。此能力增加 5% 疲劳度。
先决条件：等级 8
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：60
冷却时间（秒）：90
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

虫群形态 Flying Swarm
变形者的身体爆裂为一群疯狂叮咬的虫群，造成附近敌人的自然伤害，伤害程度取决于施法者的法力值和距离远近。在此形态下，施法者获得虫群分散（Divide the Swarm）能力，使得虫群受到的生命值伤害全部转化为魔法值伤害，但同时施法者失去魔法值回复的能力。虫群对普通的远程武器攻击免疫，且有极高的几率避开物理攻击，只有对火焰攻击抗性很低。习得变身大师天赋后，角色在虫群产生伤害的同时回复生命值。此能力增加 5% 疲劳度。
先决条件：等级 10
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：30
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

变身大师 Master Shapeshifter
角色习得此能力后便精通了变形术的奥秘，使角色在变身为蜘蛛和巨熊形态时转变为最高级形态，比基础形态更为强大，并获得额外的强压能力。此外，角色在虫群产生伤害的同时回复生命值。
先决条件：等级 12
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

灵疗师 Spirit Healer



职业解锁：Wynne（队友），Wonders of Thedas（Denerim，部族会盟开始后）
职业奖励：魔力 +2，战斗时生命值回复 +0.2
并非所有穿行于黯灵界（the Fade）的生物都那么邪恶。许多友善的存在体满载着生命能量，能被召唤来修复肉体，治愈疾病。灵疗师通过这些神秘的精灵打开获取能量的通道，给队友和冒险者带来源源不断的治疗能力。

群体治疗 Group Heal
施法者使全体队友沐浴在正面能量中，瞬间使其获得中度的治疗。
先决条件：等级 7
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

起死回生 Revival
施法者将目标区域中所有倒下的队友复活，使其摆脱失去意识的状态，并恢复一定生命值。
先决条件：等级 8
施放消耗（魔法值）：60
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：120
作用半径（英尺）：2
是否远程：是

灵光护体 Lifeward

施法者对一名队友施加一个保护罩，当队友生命值减少面临死亡时，会自动为其回复生命值。

先决条件：等级 12
施放消耗（魔法值）：55
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

圣洁光环 Cleansing Aura

这一模式开启后，从施法者身上投射出一圈能量光环，作用范围内的队友每隔数秒就能获得生命值回复，并治愈外伤，此能力增加 5% 疲劳度。

先决条件：等级 14
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：60
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：10
是否远程：否



血法师 Blood Mage

职业解锁：黯灵界中的 Desire Demon（Arl of Redcliffe “赤壁堡主”剧情任务）
职业奖励：体质 +2，法力值 +2

每一个法师都面临血魔法的黑暗诱惑。这些最早源自魔鬼的邪恶仪式，充分发挥了人血的潜力，将生命能量转化为魔法能量，甚至能操纵其他的血肉之躯。当然这种能力也有其代价，那就是血法师必须牺牲他自己，或队友的生命值，来获取这些能力。

血之魔 Blood Magic

此模式开启后，施法者用生命值代替魔法值来释放魔法。不过治疗类法术对此时的血法师效果大大降低。此能力增加 5% 疲劳度。

先决条件：等级 7
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

血之伤 Blood Wound

在作用范围内的所有敌对目标，血管中的血液都会沸腾，对其造成极大伤害。目标原地不动，无法移动，除非通过物理防御检定。体内不含血液的生物对此免疫。

先决条件：等级 14
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：20
作用半径（英尺）：10
是否远程：是

血之祭 Blood Sacrifice

血法师从一名队友身上吸取生命能量，来补充自己的生命值。过度吸取可能杀死队友。此回复不受血法师治疗法术惩罚的影响。

先决条件：等级 12
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

血之控 Blood Control

血法师远程控制目标的血液，通过精神防御检定后，目标成为施法者的队友。如果精神防御成功，则对象仍因为血液被控制而受到严重伤害。 体内不含血液的生物对此免疫。

先决条件：等级 16
施放消耗（魔法值）：40
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：40
作用半径（英尺）：0
是否远程：是

奥术战士 Arcane Warrior

职业解锁：Brecilian Ruins 中的幽灵（Nature of the Beast“野兽的本性”任务）
职业奖励：敏捷 +1，攻击力 +5

在古代精灵一族中，有一群法师将他们的魔法技艺与武术相融合。他们将魔法能量灌输到武器和身体中，成为战场上的高手。许多人认为这一技艺已经久失传了，不过在世界上被遗忘的角落，他们依然存在。奥术战士能克服法师的弱点，强化体能，足以装备高等级的武器和防具。此职业极适合用来打造一名高强的近身法师或肉盾。



战斗之法 Combat Magic

这一模式开启后，奥术战士打开体内的魔法通道，用较高的疲劳度来换取攻击力奖励，并用魔力属性（而非力量）来决定战斗造成的伤害。威力之光和黯界之雾会强化这一效果。此外，无论是否发动此能力，角色都能依靠此天赋用魔力属性代替力量来满足装备高等级武器和防具的愿望。（例如一件需要 28 力量才能装备的重甲，只要奥术战士的魔力达到 28 就能装备）此能力增加 50% 疲劳度。

先决条件：等级 7
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：50
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

威力之光 Aura of Might

此被动能力使角色的战斗之法天赋增强，同时还对模式开启后的进攻、防御和伤害有所奖励。

先决条件：等级 12
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

闪耀之盾 Shimmering Shield

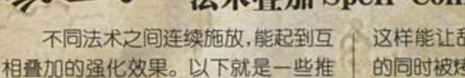
奥术战士被一团充满能量的闪耀护罩所围绕，能阻隔大多数伤害，并对防御和所有抗性有奖励加成。只是一旦开启此能力，魔法值就会被很快消耗。此能力增加 5% 疲劳度。

先决条件：等级 14
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：40
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

黯界之雾 Fade Shroud

习得此被动能力之后，奥术战士开启战斗之法状态，只有部分身体存在于实体世界。在真实世界和黯灵界（the Fade）之间徘徊的角色获得法力值回复的奖励，并有几率躲避敌人攻击。

先决条件：等级 16
施放消耗（魔法值）：0
持续占用（魔法值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否



法术叠加 Spell Combos

不同法术之间连续施放，能起到互相叠加的强化效果。以下就是一些推荐的组合和例子：

(1) 地动山摇（Earthquake）+ 油脂术（Grease）+ 火球术（Fireball）+ 鲜肉炸弹（Walking Bomb）连续施放，基本上能把任何嚣张的敌人在接近你之前就消灭殆尽。

(2) 任何火焰系法术和油脂术（Grease）配合使用都能在角色低等级，或你没有足够时间准备的时候获得良好效果。

(3) 麻痹咒符（Glyph of Paralysis）+ 憎恶咒符（Glyph of Repulsion）能让一大片敌人都陷入瘫痪状态动弹不得。

(4) 雪暴术（Blizzard）+ 火焰地狱（Inferno）+ 雷暴术（Tempest）能造成游戏中最强大、最壮观的大面积元素伤害场景。

(5) 在油脂术已经燃烧起来后，施放雪暴术，能扑灭火焰。

(6) 利用一名坦克型角色去诱敌，远离你的团队。然后施放金钟罩（Force Field）使之对所有伤害免疫。再在整片目标区域施放火焰地狱（Inferno），这样能让敌人苦苦追打一个不死战士的同时被烤得外焦里嫩。

(7) 先施放削弱魔咒（Vulnerability Hex），再释放吸命术（Drain Life）或吸魔术（Mana Drain）效果会翻倍。

(8) 先对自己使用强魔术（Spell Might），再对敌人尸体使用行尸走肉（Animate Dead），召唤出的骷髅要比普通情况下召唤出的强得多。

(9) 先对目标使用昏睡术（Sleep）再使用恐惧术（Horror），可以使对象必然遭受精神伤害，甚至可以将较弱的敌人直接秒杀。即便不死也会陷入恐惧状态。

(10) 使用冰锥术（Cone of Cold）或石化术（Petrify）先固定敌人，然后配合近战单位的致命一击，或石拳术（Stonefist）、影牢术（Crushing Prison）之类有粉碎几率的法术，可以直接将冻结或石化的敌人粉碎。（不过对付 Boss 或高等级怪物，这招很可能被防御）

(11) 先对目标施放死亡魔咒（Death Hex），然后再追加死云术（Death Cloud）。如果对象遭到死云术打击，那么也会立刻遭受极大的精神伤害。



盗贼 The Rogue

推荐技能配置： 战斗特训 +4，毒药调配 +4，盗窃 +1，铁齿铜牙 +1

盗贼是三个种族都可以胜任的职业。盗贼和战士的显著不同在于，他们在战斗风格上更为隐蔽、快速，拥有更为丰富多样的技能，以出其不意的方式打垮对手。战场之外，众所周知盗贼还有高超的撬锁技巧，是冒险团队中开启宝箱，获得财富和宝物的必须人选。另外除了偷盗、设置／解除陷阱等技能。最为吸引人的就是他们引以为豪的在黑暗中实施背刺的高超技能。DAO 中的盗贼职业按照天赋能力的学习，主要可以分为二刀流和箭术系两类。

初始基本属性			
属性奖励：敏捷 +4、意志 +2、灵巧 +4			
升级奖励：生命值 +5、耐力值 +4、伤害 +0.2			
基本属性	人类	精灵	矮人
力量	11	10	11
敏捷	15	14	15
意志	12	14	12
魔力	11	12	10
灵巧	15	14	14
体质	10	10	12

职业优势
- 单目标 DPS
- 开锁技巧
- 侦测并解除陷阱
- 潜行
- 获得更多通用技能点数

职业劣势
- 防御力低
- 必须绕行或不被敌人发现才能产生最大伤害
- 一般对魔法攻击防御力弱

关于背刺 Backstab

盗贼的背刺是这个职业最吸引人的优势。在 DAO 中，盗贼背刺造成的伤害和一次成功的致命攻击造成的伤害是一样的。如果角色持有双武器，背刺是否成功，只取决于主要武器。完成一次背刺，需要满足以下条件：

- 攻击者职业必须是盗贼职业。
- 攻击者用近战武器命中目标。（弓、十字弓等远程武器无效）
- 攻击为普通攻击，没有发动任何天赋能力。（如开启致命偷袭 Deadly Strike、双持攻击 Dual Striking 等能力时，无法实施背刺）
- 目标不对致命攻击伤害免疫。
- 攻击者绕行到敌人侧面或背面，或目标已经被震慑／麻痹且攻击者已经学会致命一击 Coup de Grace 天赋。

职业天赋

盗贼系 Rogue School



分支一

暗器伤人 Dirty Fighting
盗贼使目标失去战斗能力，攻击不直接造成伤害，而是震慑敌人一小段时间。
先决条件： 敏捷 10
施放消耗（耐力值）： 25
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 25
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

致命一击 Coup de Grace
当目标失去战斗能力时（如震慑、睡眠等），盗贼抓住时机进行伤害最大化的偷袭。对已陷入震慑或麻痹的目标自动造成背刺伤害。
先决条件： 敏捷 18，等级 8
施放消耗（耐力值）： 0
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 0
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

战场瞬移 Combat Movement
盗贼三脚并作两步快速移动，使自己更容易逃过对手的视线，绕行到侧翼方便展开背刺。
先决条件： 敏捷 14，等级 4
施放消耗（耐力值）： 0
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 0
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

诈死挺尸 Feign Death
盗贼故意倒在敌人脚下，让敌人误以为角色死亡寻找其他对手。盗贼可以寻觅时机中断伪装，趁人不备发起偷袭。此能力增加 5% 疲劳度。注意此技能冷却时间长达 5 分钟。
先决条件： 敏捷 22，等级 12
施放消耗（耐力值）： 0
持续占用（耐力值）： 40
冷却时间（秒）： 300
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

分支二

猴子偷桃 Below the Belt
盗贼迅速且阴险地踢向敌人的裆部，造成普通战斗伤害，而且目标须通过物理防御检定，否则防御和移动速度遭到惩罚。
先决条件： 敏捷 10
施放消耗（耐力值）： 25
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 15
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

杀气腾腾 Lethality
习得此被动能力后，盗贼拥有发现敌人弱点的敏锐观察力，因此每次攻击造成致命伤害的几率都得到提升。此外盗贼的灵巧属性如果比力量更高，则角色将以灵巧属性修正值来决定攻击伤害加成，代替力量修正值。
先决条件： 敏捷 23，等级 8
施放消耗（耐力值）： 0
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 0
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

致命偷袭 Deadly Strike
盗贼针对敌人的弱点展开猛击，造成普通伤害，且有破甲奖励加成。
先决条件： 敏捷 14，等级 4
施放消耗（耐力值）： 25
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 15
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

身轻如燕 Evasion
习得此被动能力后，盗贼获得极强的感知和躲避危险的能力。角色有五分之一的几率躲避一次物理攻击，包括避免被震慑和击倒的危险。
先决条件： 敏捷 35，等级 12
施放消耗（耐力值）： 0
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 0
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

分支三

空空妙手 Deft Hands
所有盗贼都具备开锁和侦测陷阱的基本能力，但是特别灵巧的双手和稳定的发挥让角色在开锁和解除陷阱方面有特别奖励。角色的灵巧属性值也对这一技能有加成。
先决条件： 敏捷 10
施放消耗（耐力值）： 0
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 0
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

奇巧淫技 Mechanical Expertise
通过不断的实践和钻研，盗贼拥有了破解加密机关的能力。了解完成任务的正确技巧使得角色开锁和解除陷阱的能力进一步加强，角色的灵巧属性值也对这一技能有加成。
先决条件： 敏捷 18，等级 8
施放消耗（耐力值）： 0
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 0
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否

装备精良 Improved Tools
盗贼随身携带了全套的精良工具，用来解开更为复杂的锁和陷阱，而免于受伤。角色的灵巧属性值也对这一技能有加成。
先决条件： 敏捷 14，等级 4
施放消耗（耐力值）： 0
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 0
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否



机关算尽 Device Mastery
熟能生巧，最精密的锁具和最阴险的陷阱对当前等级的盗贼来说也完全不成问题了。角色的灵巧属性值也对这一技能有加成。
先决条件： 敏捷 22，等级 12
施放消耗（耐力值）： 0
持续占用（耐力值）： 0
冷却时间（秒）： 0
作用半径（英尺）： 0
是否远程： 否



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

分支四

隐身潜行 Stealth

盗贼学会了从众人视线中淡出的能力，尽管某些善于洞察的敌人不会被蒙骗。在移动之外采取任何其他行动，包括遭遇战斗、或使用道具，都会引起周围人注意。如果盗贼在发起进攻前仍保持潜行状态，则第一次袭击会自动判定为致命伤害或背刺。此能力增加5%疲劳度。

先决条件：敏捷 10
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：10
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

潜行战斗 Combat Stealth

盗贼在战斗中仍可试图保持潜行状态，尽管会遭到显著的攻击力惩罚。

先决条件：敏捷 18，等级 8
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

潜行活动 Stealthy Item Use

盗贼了解如何在潜行的同时使用道具。

先决条件：敏捷 14，等级 4
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

潜行大师 Master Stealth

盗贼已经完全精通潜行的技艺，在所有潜行检定时都获得极大的奖励加成。

先决条件：敏捷 22，等级 12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否



二刀流 Dual Weapon School
箭术系 Archery School

与战士系天赋相同，请参考上文

盗贼进阶专精职业 Rogue Specializations



刺客 Assassin

职业解锁：Zevran（队友），Alarith's Store（Denerim，部族会盟开始后）
职业奖励：敏捷 +2，致命伤害几率 +2.5%（仅限近战）

任何一个以刺杀注明政治人物、歌手或名流的杀手都会被称为刺客。而在DAO的世界中，刺客则大多来自法兰登邻国安帝洼（Antiva）一个名为乌鸦团（Crows）的秘密公会组织。刺客以在无声无息中精准结束目标生命著称，是一个阴暗而又高雅的职业。

死亡暗记 Mark of Death

刺客偷偷在行刺对象上做好标记，向其他人指出其弱点。对象遭受的所有攻击都获得额外伤害加成。

先决条件：等级 7
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：是



要害专攻 Exploit Weakness

敏锐的双眼和杀手的直觉帮助刺客发现目标的致命弱点。刺客在背刺成功后，可以获得根据灵巧计算的伤害加成。

先决条件：等级 12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

伤痕累累 Lacerate

当背刺造成足够伤害后，刺客的对手会进一步被流血不止的伤口困扰，造成短暂的持续性伤害。

先决条件：等级 14
施放消耗（耐力值）：30
持续占用（耐力值）：60
冷却时间（秒）：60
作用半径（英尺）：0
是否远程：否



亡者盛宴 Feast of the Fallen

刺客充分享受着死亡降临的那一瞬，这使得刺客成功用背刺杀死敌人时耐力值会获得部分回复。

先决条件：等级 16
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

游吟诗人 Bard

职业解锁：Leliana（队友），Alimar（Orzammar）
职业奖励：意志 +2，灵巧 +1

游吟诗人传承了古老的奥雷仙帝国的传统，经常以刺客、间谍、潜行杀手等富于魅力的形象出现，时常打扮时髦，混迹于贵族之中。游吟诗人将江湖艺人的技艺发展到了全新高度，他们演技出色，善于伪装，并通过歌声和传说来激励队友、阻吓敌人。

勇气之歌 Song of Valor

游吟诗人吟唱出一首歌颂古老英雄传说的歌曲，使得团队成员获得魔法值和耐力值的回复奖励，回复速度根据吟唱者的灵巧属性加成。游吟诗人一次只能唱一首歌。此能力增加5%疲劳度。

先决条件：等级 7
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：50
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：10
是否远程：否

荣耀之歌 Song of Courage

游吟诗人歌唱着英雄史诗激励队友，使其获得攻击、伤害和致命伤害几率奖励。奖励的大小取决于吟唱者的灵巧属性。游吟诗人一次只能唱一首歌。此能力增加5%疲劳度。

先决条件：等级 10
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：50
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：10
是否远程：否

意乱情迷 Distraction

游吟诗人的表演沉浸在令人迷醉的装饰中，旨在造成敌人的迷惑和混乱。目标会忘记正在战斗的对象并陷入方向迷失的状态，除非他通过精神防御检定。

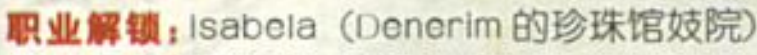
先决条件：等级 8
施放消耗（耐力值）：40
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：0
是否远程：是



神魂颠倒 Captivating Song

游吟诗人唱起一首令人神魂颠倒的歌曲，使附近的敌人陷入震慑，除非他们通过每隔数秒就进行一次的精神防御检定。持续歌唱不会减少耐力值，但游吟诗人不能做其他动作。游吟诗人一次只能唱一首歌。此能力增加5%疲劳度。

先决条件：等级 12
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：60
冷却时间（秒）：30
作用半径（英尺）：4
是否远程：否



决斗士 Duelist

职业解锁：Isabela（Denerim的珍珠馆妓院）
职业奖励：敏捷 +2，伤害 +1

决斗士是战场上致命的一员，他们喜欢轻型的盔甲和更为轻盈但精准的攻击。有经验的决斗士身姿灵活，可以让他们躲过敌人的要害攻击，并以惊人的准确度攻击对手。

决斗技 Dueling

开启此模式后，决斗士会用恰当的身姿来获得进攻加成。严防技能给此模式增加防御奖励。此能力增加5%疲劳度。

先决条件：等级 7
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：30
冷却时间（秒）：5
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

失衡技 Upset Balance

决斗士用技巧使敌人失去平衡，如果敌人未能通过物理防御检定则移动速度和防御都受到惩罚。

先决条件：等级 12
施放消耗（耐力值）：25
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：15
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

严防技 Keen Defense

决斗士拥有不可思议的能力在敌人进攻的时候闪避，获得防御奖励。

先决条件：等级 14
施放消耗（耐力值）：0
持续占用（耐力值）：0
冷却时间（秒）：0
作用半径（英尺）：0
是否远程：否

TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY

点刺技 Pinpoint Strike

决斗士学会从任意角度,对敌人的要害发起精准的点刺攻击。在中等时间内,角色的所有攻击都自动造成致命伤害。

先决条件: 等级 16
施放消耗 (耐力值): 60
持续占用 (耐力值): 0
冷却时间 (秒): 180
作用半径 (英尺): 0
是否远程: 否

巡林客 Ranger

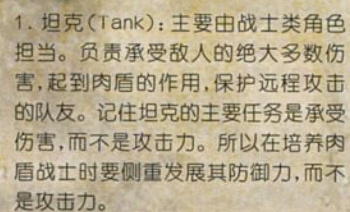
职业解锁: Bodahn's Wares (队伍营地)
职业奖励: 体质 +1,自然防御 +5

开阔的乡野和丛林对巡林客来说特别亲切。不过他们独立侦察,独来独往,因此也是典型的机会主义者,而不是大自然的代言人。他们能善加利用环境带来的每一点好处,并引诱野兽去攻击他们的敌人。

召唤野狼 Summon Wolf

巡林客召唤出一头巨大的丛林野狼加入战斗。此能力增加 50% 疲劳度。

先决条件: 等级 7
施放消耗 (耐力值): 0
持续占用 (耐力值): 50
冷却时间 (秒): 60
作用半径 (英尺): 0
是否远程: 否



召唤壮熊 Summon Bear

巡林客召唤出一头凶猛的壮熊加入战斗。此能力增加 50% 疲劳度。

先决条件: 等级 8
施放消耗 (耐力值): 0
持续占用 (耐力值): 50
冷却时间 (秒): 90
作用半径 (英尺): 0
是否远程: 否。

召唤蜘蛛 Summon Spider

巡林客召唤出一只巨型蜘蛛加入战斗。此能力增加 5% 疲劳度。

先决条件: 等级 10
施放消耗 (耐力值): 0
持续占用 (耐力值): 50
冷却时间 (秒): 120
作用半径 (英尺): 0
是否远程: 否

巡林大师 Master Ranger

巡林客学会召唤更强大的野兽同伴。习得此能力后召唤出的野兽比一般情况更强。

先决条件: 等级 12
施放消耗 (耐力值): 0
持续占用 (耐力值): 0
冷却时间 (秒): 0
作用半径 (英尺): 0
是否远程: 否

PART III 队伍组建 The Party

角色分配 Responsibilities

前途艰险,妖孽丛生,如何组织一支有战斗力的"取经队伍"是每个玩家的考验。在按个人喜好建好自己的角色之后,玩家就要考虑整体队伍配置。随着剧情的展开,越来越多的 NPC 会加入玩家的队伍,他们的基本职业和技能都已经预先设置好。从他们中挑选合适的人选进行搭配组合,规划好每个角色的升级分支,是玩好 DAO 的关键,也是核心乐趣所在。

熟悉《魔兽世界》等网游的玩家应该对 MT、DPS 之类的术语不陌生。在 DAO 中,四人小队一样可以像网游的 BOSS 战那样去划分角色在战斗中所担当的职责:



1. 坦克(Tank):主要由战士类角色担当。负责承受敌人的绝大多数伤害,起到肉盾的作用,保护远程攻击的队友。记住坦克的主要任务是承受伤害,而不是攻击力。所以在培养肉盾战士时要侧重发展其防御力,而不是攻击力。

2. 伤害输出(DPS):近战类 DPS 可以是战士或盗贼,远程 DPS 可以是专注于箭术系天赋的战士或盗贼,还有 DAO 中最强大的法师 DPS。DPS 的风格也很多样化,一般一支队伍中都有两个伤害输出,可以是集中于单个单位的伤害力。而熟悉大范围攻击性魔法的法师则可担当 AoE DPS,进行敌群控制。

3. 奶妈(Healer):专注于创造系魔法。负责补血,和释放各种加强(Buff)或衰弱(Debuff)类魔法,保证每个队友不在战场上挂掉。DAO 中灵疗师专精职业非常适合一个出色的治疗者。信奶妈,原地满血复活。

四名队友的职业、技能和成长方向的制定个个马虎不得。建立队伍时,要考虑面对的敌人种类、敌人的数量和强弱,以及个人的游戏风格。以下就是一些推荐配置:

平衡型

适用于大多数战斗的经典配置,盗贼潜行开路,一旦发现敌人,坦克负责诱敌。后排的两名法师负责伤害输出与及时治疗。

- 战士(坦克)
- 法师(治疗)
- 盗贼(侦察,DPS)
- 法师或战士(DPS)

控制型

面对大量敌人时运用的配置,坦克负责诱敌,AoE 法师负责施放群体法术,盗贼则针对个别强悍的敌人有针对性的攻击。

- 战士(坦克)
- 法师(治疗)
- 盗贼(DPS)
- 法师(AoE DPS,敌群控制)

闪电型

强调速战速决,盗贼型 DPS 的速度最快,而治疗系法师也应具备几个伤害性法术辅助。在主副坦克吸引敌人的时候,盗贼要快速行动。

- 战士(坦克)
- 战士(副坦克)
- 法师(治疗)
- 盗贼(DPS)

角色成长模型举例

充分了解系统特点后,适合你的队伍才是最好的。DAO 的队伍打造和角色培养没有标准答案。

战士(坦克) Tank	
等级	选择天赋
0	盾牌猛击 Shield Bash(种族:矮人贵族或人类贵族)
1	强力 Powerful,盾术防御 Shield Defense
2	盾术平衡 Shield Balance
3	铜墙铁壁 Shield Wall
4	威胁 Threaten
5	盾牌格挡 Shield Block
6	盾牌掩护 Shield Cover
7	战斗怒吼 War Cry (桂冠勇士)——此等级可获得第一个专精职业
8	勇猛 Bravery
9	盾牌战术 Shield Tactics
10	盾牌连击 Shield Pummel
11	霸气压制 Overpower
12	盾术精通 Shield Mastery
13	致命打击 Death Blow
14	冲锋陷阵 Rally (桂冠勇士)——此等级可获得第二个专精职业
15	一鼓作气 Motivate (桂冠勇士)
16	卓尔不群 Superiority (桂冠勇士)
17	盾术专家 Shield Expertise
18	盾术突袭 Assault
19	定身一射 Pinning Shot
20	瘫痪一射 Crippling Shot

法师(治疗) Healer	
等级	选择法术
0	魔法箭 Arcane Bolt
1	治疗术 Heal,回春术 Rejuvenate
2	再造术 Regeneration
3	寒冰掌 Winter's Grasp
4	法术盾 Spell Shield
5	驱魔术 Dispel Magic
6	魔法盾 Arcane Shield
7	群体治疗 Group Heal (灵疗师)——此等级可获得第一个专精职业
8	起死回生 Revival (灵疗师)
9	法杖专注 Staff Focus
10	奥术精通 Arcane Mastery
11	春满人间 Mass Rejuvenation
12	灵光护体 Lifeward (灵疗师)
13	霜伤武器 Frost Weapons
14	Cleansing Aura (灵疗师)——此等级可获得第二个专精职业
15	冰锥术 Cone of Cold
16	雪暴术 Blizzard
17	削弱魔咒 Vulnerability Hex
18	苦痛魔咒 Affliction Hex
19	迷乱魔咒 Misdirection Hex
20	死亡魔咒 Death Hex

盗贼(近战 DPS)	
等级	选择天赋
0	暗器伤人 Dirty Fighting
1	猴子偷桃 Below the Belt,双持特训 Dual-Weapon Training
2	双持攻击 Dual Striking
3	双持高手 Dual-Weapon Finesse
4	战场瞬移 Combat Movement
5	致命偷袭 Deadly Strike
6	闪电连击 Riposte
7	死亡暗记 Mark of Death (刺客)——此等级可获得第一个专精职业
8	杀气腾腾 Lethality
9	双持专家 Dual-Weapon Expert
10	致命一击 Coup de Grace
11	瘫痪连击 Cripple
12	双持精通 Dual-Weapon Mastery
13	三重惩罚 Punisher
14	要害专攻 Exploit Weakness (刺客) ——此等级可获得第二个专精职业
15	伤痕累累 Lacerate (刺客)
16	亡者盛宴 Feast of the Fallen (刺客)
17	身轻如燕 Evasion
18	诈死挺尸 Feign Death
19	双刃乱舞 Dual-Weapon Sweep
20	风驰电掣 Flurry

战术设定 AI Tactics

DAO 设计了一套贴心的高度智能 AI 系统，玩家除了亲自操作角色，还可以给每个队友编制高度智能化的 AI 策略，使其在战斗中自动按预设模式行动。在游戏中按下 Back 键，在角色记录菜单按下 Y 键即可进入战术设置画面。



玩家具体可以指定两种 AI：一种是行为模式(Behavior)，决定人物交战时攻击、移动、撤退的的基本反应；另一种则是战术(Tactics)，以条件判断的方式决定技能与法术的使用时机。玩家可以根据六种行为模式自行设定：

行为模式 Behavior	预设 Default	被动 Passive	侵略 Aggressive	远程 Ranged	谨慎 Cautious	防卫 Defensive
反击	是	是	是	是	否	是
追击逃亡的敌人	是	否	是	是	否	否
主动攻击视线内的敌人	否	否	是	是	否	否
远程武器为主	否	是	否	是	否	否
近战武器为主	否	否	否	否	是	否
闪避近身的敌人	否	是	否	是	是	否
避免近战	否	否	否	否	否	否
避开范围型的攻击	是	是	否	是	是	否

战术设定中，每个角色都有好几种预设 AI，玩家也可以根据自己的具体需要进行调整。如果嫌策略卡槽不够，可以通过升级时购买通用技能中的战斗策略来增加。在战斗时，系统会根据[优先级]→[判定条件]→[具体动作]的顺序来执行玩家设定的 AI。以一个战士坦克为例，设定的 AI 可以是：

Preset：Defender
Behavior：Defensive
1.Self：Any (Activate：Threaten)
2.Self：Being attacked by a ranged attack (Activate：Shield Cover)
3.Self：Surrounded by at least two enemies (War Cry)
4.Enemy：Health >= 75% (Shield Bash)
5.Enemy：Health >= 75% (Overpower)
6.Enemy：Nearest Visible Mage (Holy Smite)

队友同伴 Companions

DAO 中玩家只能创建一名主角，其余三名角色全部是随着剧情展开而加入的队友。了解他们，你才能做出正确的选择。每个队友身上也隐藏着各自的命运，多和他们对话，赠送礼物，提升好感度，能让你获得更多有趣的剧情任务，最终开启他们的“剧情能力”(Plot Abilities)，获得额外的技能。特别值得指出的是，DAO 作为一款主流 RPG 大作非常开放。游戏中玩家角色不仅可以和队友谈情说爱，更可以发生肉体关系，甚至同性恋等在游戏中也没有禁忌。限于篇幅，这些浪漫攻略就不具体展开了。

好感度列表

好感度	普通队友	好感度	可恋爱队友
76 至 100	Friendly 友好	91 至 100	Love 恋爱
26 至 75	Warm 热情	71 至 90	Adore 爱慕
25 至 -25	Neutral 中立	51 至 70	Care 关心
-26 至 -99	Hostile 对立	26 至 50	Interested 好感
-100	Crisis 危机	25 至 -25	Neutral 中立
		-26 至 -99	Hostile 对立
		-100	Crisis 危机

赠送礼物(Gifts)、选择合适的对话分支，完成特定的任务都能增加队友的好感度。相反如果你笨嘴笨舌，或者违背他们的道德倾向，那么队友会因为好感度过低而离开你。



阿里斯泰 Alistair

加入：在 Ostagar，完成主线剧情必然加入。
职业：人类战士，圣堂武士
初始属性：力量 20 敏捷 17 意志 16 魔力 14 灵巧 11 体质 13

阿里斯泰和你一样是新近加入灰鹫护国团的一名战士。此前他是一名圣堂武士，负责守护赤鲑堡。看似平凡的他背后隐藏着巨大的秘密。该角色已经学习武器与盾学派，适合发展成主坦克。如果你希望改变他的成长方向，可以将他培养成近战 DPS，学习双持武器系天赋。可恋爱队友。

礼物	具体位置	发现地点
Alistair's Mother's Amulet	书桌	Castle Redcliffe，Main Floor
Black Runestone	宝箱	Aeducan Thaig
Duncan's Shield	盔甲架	Market Warehouse
Onyx Demon Statuette	残骨堆	East Brecilian Forest
Small Carved Statuette	大木箱	Lothering
Stone Dragon Statuette	柜子	Castle Redcliffe，Upper Floor
Stone Warrior Statuette	龙的遗骨	Caverns (Haven)
White Runestone	怨恨魔	Third Floor of Circle Tower



狗 Dog

加入：人类贵族的出身故事，或完成 Ostagar 的支线任务。
职业：战犬
初始属性：力量 21 敏捷 20 意志 13 魔力 10 灵巧 10 体质 18

狗在法兰登的文化中拥有特殊地位，其中又以马巴利种(Mabari)最为名贵。它们对主人忠心耿耿，所以对你的好感度永远是 100，不会减弱。当然出于疼爱，你还是可以送礼物给它。作为队友，它的角色相当于近战战士，只是不配备武器，而是靠项圈和纹身的调整来强化攻击能力。狗有一项特殊能力，就是在各种场景里给你找来些稀奇古怪的东西。另外，你可以给你的爱犬改名。

礼物	具体位置	发现地点
Beef Bone	口袋 / 柜子	Ostagar，或 Templar's Quarters in Circle Tower
Lamb Bone	柜子	Castle Redcliffe，Main Floor
Large Bone	尸体	Village Store (Haven)
Ox Bone	碎石	West Brecilian Forest
Veal Bone	柜子	Run-down Apartments (Denerim Alienage)



莫瑞柑 Morrigan

加入：完成 Ostagar 的任务后，在 Korcari Wilds 必然加入。
职业：人类法师，变形者
初始属性：力量 14 敏捷 15 意志 21 魔力 26 灵巧 12 体质 12

这是一个非常性感而透着些许邪恶气息的神秘女巫。她有天生的变形能力，也是一名侧重伤害和控制类魔法的强大法师。可以顺着她设定的培养方向，成长为强悍的 DPS 法师。可恋爱队友。

礼物	具体位置	发现地点
Black Grimoire	Irving's Quarters	Circle Tower
Flemeth's Grimoire	柜子	Flemeth's Hut
Gold Amulet	Garin	Orzammar Commons
Golden Demon Pendant	尸体	Urn of Sacred Ashes Room
Golden Mirror	Garin	Orzammar Commons
Golden Rope Necklace	Barlin	Dane's Refuge in Lothering
Locket	上锁的柜子	Village Store in Haven
Silver Brooch	Varathorn	Dalish Camp
Silver Chain	梳妆台	Senior Mage Quarters in Circle Tower
Silver Medallion	Dragon Hoard	Upper Level of Elven Ruins
Tribal Necklace	木桶	Top Floor of Tower of Ishal)



莉莉亚娜 Leliana

加入：来到 Lotherian 后，在 Dane's Refuge 教训一群胡作非为的雇佣兵后她会加入队伍。
职业：盗贼，游吟诗人
初始属性：力量 18 敏捷 22 意志 18 魔力 14 灵巧 19 体质 10

莉莉亚娜是个美丽的游吟诗人，教会成员。初见你就表现得非常热情，但她也有不为人知的过去。初始职业设定为远距离攻击和开锁盗贼。这在游戏初期开宝箱、除陷阱非常有用。另外游吟诗人的技能也可以很好地帮助进行敌群控制。可恋爱队友。

礼物	具体位置	发现地点
Andraste's Grace	鲜花	Redcliffe Village (磨坊附近)，或 West Brecilian Forest，或 Elven Alienage (巨树附近)
Bronze Symbol of Andraste	柜子	Lothering Chantry
Chantry Amulet	圣堂武士尸体	Senior Mage Quarters in Circle Tower
Etched Silver Symbol	Ruck	Ortan Thaig
Golden Symbol of Andraste	Legnar's Store	Orzammar Commons
Nug	Nug Wrangler	Orzammar Commons
Silver Sword of Mercy	矮人商贩	随机出现
Steel Symbol of Andraste	柜子	Brother Genitivi's Home in Denerim Market





斯坦 Sten

加入：在 Lotherian 完成解救他的支线任务。

职业：战士

初始属性：力量 28　敏捷 16　意志 15　魔力 11　灵巧 10　体质 13

你见到这个来自 Qunari 的战士时，他还关在笼子里等待死刑。完成解救他的任务后，会加入队伍和你一起旅行。言简意赅是他的独特魅力。由于他在游戏早期就加入队伍，培养自由更多。他已经在双手武器系上有所建树，因此适合培养成为近战 DPS 或副坦克。

礼物	具体位置	发现地点
Painting of a Rebel Queen	矮人商人	随机出现
Portrait of a Goosegirl	Faryn	Frostback Mountains
Silver Framed Still-Life	柜子	Upper Level of Castle Redcliffe
Sten's Sword	–	专属任务取得
Totem	柜子	Caridin's Cross
Water-stained Portrait	烧焦的尸体	Senior Mage Quarters in Circle Tower



奥格伦 Oghren

加入：在 Orzammar 城完成主线任务过程中，他会在 Deep Roads 入口提出加入。

职业：矮人战士，狂战士

初始属性：力量 38　敏捷 17　意志 21　魔力 14　灵巧 16　体质 18

奥伦是 Orzammar 城赫赫有名的战士，他的妻子是一位富有传奇色彩的工匠，自从失踪后他就一直在失魂落魄地寻找她。如果你在游戏早期就让他加入队伍，那么有望将他培养成一个具有很强攻击力的狂战士 DPS，或副坦克。

礼物	具体位置	发现地点
Alley King's Flagon	Legnar's Store	Orzammar Commons
Chasind Sack Mead	尘封的卷轴	Ruined Temple
Garblog's Backcountry Reserve	狗	你的爱犬有随机几率为你随机找到
Golden Scythe 4-90 Black	大木箱	Lothering
Legacy White Shear	Sarcophagus	Lower Ruins
Sun Blonde Vint-1	梳妆台	Templar Quarters in Circle Tower)



韦恩 Wynne

加入地点：在 Circle Tower 第一层遇见她，在执行主线任务的过程中她会要求加入。

职业：人类法师，灵疗师

初始属性：力量 14　敏捷 14　意志 24　魔力 29　灵巧 15　体质 11

她是法师学会的高级成员，曾被推选为首席大法师的人选，但是她谢绝了，并在最初的奥斯塔伽保卫战中贡献了力量。在她的专属任务中（随机出现），她通过自我强化学会灵媒容器（Vessel of the Spirit）技能。作为一个强大的灵疗师，她是理想的疗伤法师人选。

礼物	具体位置	发现地点
Discovering Dragon's Blood: Potions, Tinctures, and Spicy Sauces	书架	Ruined Temple
Fancy Scroll	Sarcophagus	Lower Ruins
Tattered Notebook	狗	你的爱犬有几率为你随机找到
The Guerrins of Ferelden: A Genealogical History	书架	Upper Level of Castle Redcliffe
The Rose of Orlais	一堆书	Senior Mage Quarters of Circle Tower
The Search for the True Prophet	上锁的柜子	Shaperate in Orzammar



泽梵 Zevran

加入地点：在完成一个主线任务之后，会随机出现支线任务。

职业：精灵盗贼，刺客

初始属性：力量 19　敏捷 33　意志 19　魔力 14　灵巧 15　体质 10

他来自法兰登邻国安帝洼（Antiva）一个名为乌鸦团（Crows）的秘密公会组织，母亲是一位精灵妓女，童年的不幸使他很早就学会了如何面对残酷的生活。他迅速晋升为暗杀组织中最有声望的刺客高手之一。这次来法兰登执行一项危险任务，只为了高额的回报。他适合做能输出大量伤害的近战 DPS。可恋爱队友。

礼物	具体位置	发现地点
Antivan Leather Boots	铁柜子	Village Store (Haven)
Dalish Gloves	柜子	West Brecilian Forest
Medium Gold Bar	宝藏堆	Arl of Denerim's Estate—Interior
Medium Silver Bar	柜子	Anvil of the Void
Small Gold Bar	被魅惑的圣堂武士	Templar's Quarters in Circle Tower
Small Silver Bar	锁上的柜子	Haven Chantry



洛罕 Loghain Mac Tir

加入：游戏后期的 Denerim，在完成部族会盟之后，击败他并邀请他加入。

职业：人类战士

初始属性：力量 28　敏捷 23　意志 32　魔力 14　灵巧 18　体质 24

作为当今皇上的丈人，曾经的战斗英雄，却在关键时刻见死不救，从战场上溜走。之后还造谣栽赃到灰鹫护国团头上，准备自己封王。他的一系列危险权术游戏引发了国家的内乱。如果你打败他，并邀请他加入灰鹫护国团，那么阿里斯泰会永远离开队伍。

礼物	具体位置	发现地点
Ancient Map of the Imperium	Wonders of Thedas Store	Denerim Market District
Botanist's Map of Thedas	Chest on Main Floor	Castle Redcliffe
Current Map of Ferelden	Alarith's Store	Eleven Alienage in Denerim
Map of the Anderfels	Gorim	Denerim Market District
Map of Occupied Ferelden	Chest iin the Upper Floor Guest Room	Redcliffe Castle



夏尔 Shale（DLC 角色）

加入地点：离开 Lothering，前往 Sulcher's Pass 途中获得魔像控制棒，从而来到 Honnleath 小镇揭开魔像之谜。

职业：石魔像

初始属性：他的初始属性取决于你何时请他加入队伍

作为一尊被创造出来的石魔像（stone golem），Shale（意为“页岩”）并不是血肉之躯，也早已忘却了自己的过去。这具铁石心肠的怪物有自己独特的技能树和装备系统，通过调整它身上装备的水晶来改变战斗或防御能力。这是 DLC 下载内容“石囚传奇”（Stone Prisoner）中的内容，非常值得玩家拥有。

礼物	具体位置	发现地点
Remarkable Amethyst	Alimar's Emporium	Orzammar Dust Town
Remarkable Diamond	Garin's Gem Store	Orzammar Commons
Remarkable Emerald	Figor's Store	Orzammar Commons
Remarkable Greenstone	Cellars	Village of Honnleath
Remarkable Malachite	Shaperate Store	Circle Tower
Remarkable Ruby	Alarith's Store	Denerim's Eleven Alienage
Remarkable Sapphire	Legnar's Store	Orzammar Commons
Remarkable Topaz	Faryn's Store	Frostback Mountains



主线流程攻略 Main Quest Walkthrough

冒险者们，欢迎来到Thedas世界。我们的故事发生在法兰登(Frelden)王国，在王国边境的要塞奥斯塔伽，怪物军团"黑潮"(Darkspawn)再次来袭，这意味着每隔几百年重复一次的"大灾变"(The Blight)又将卷土重来。灰鹫护国团(Grey Warden)现任团长邓肯(Duncan)在全国各处寻觅良才，加入护国团，以共同对抗来袭的敌人。



游戏流程总览 Introduction

玩家首先要根据自己的种族出身完成不同的出身任务：

– 出身任务 Origin Stories

玩家扮演的角色最终都会跟随邓肯来到奥斯塔伽完成以下地点发生的剧情：

– 奥斯塔伽 Ostagar

– 洛瑟林 Lothering

离开洛瑟林后，世界地图会开放。玩家可以根据自己的喜好，按任意顺序完成以下"古老契约"(Ancient Treaties)主线任务：

– 衰败之塔 Broken Circle (法师塔Circle Tower)

– 赤壁堡主 / 圣灰之壶 Arl of Redcliffe / Urn of Sacred Ashes (赤壁 Redcliffe)

– 先烈如她 Paragon of Her Kind (奥兹玛 Orzammar)

– 野兽的本性 Nature of the Beast (八溪里森林 Brecilian Forest)

在完成以上任务后，洛瑟林会被来袭的黑潮军毁灭，玩家将无法再回去。因此在此之前，请尽量完成洛瑟林的各种任务。作为首都和第一大城市，德尼仑(Denerim)会成为玩家游戏中后期的基地。而在野外冒险时，队伍营地(Party Camp)也会成为玩家休整的地方。接下来就是游戏的尾声：

– 部族会盟 Landsmeet (德尼仑 Denerim)

– 最终决战 The Final Onslaught

PART I 出身故事 Origin Stories

矮人平民 Dwarf Commoner

起始地点：奥兹玛城

家 Home

1. 与你的姐姐和母亲对话，了解你出身的贫民窟生活有多艰辛。
2. 当地的流氓头目Beraht会造访你家，聆听他的任务，并再次与家人对话。

贫民窟 Dust Town

1. Leske会成为你的同伴加入队伍，完成你的第一项任务。
2. 与Gollinar对话，询问Osklas的信息。
3. 离开贫民窟，前往平民区的泰普斯特酒馆(Tapster's Tavern)。



平民区 Commons

1. 进入平民区，按顺序造访以下地点接获主线任务：泰普斯特酒馆、布拉特商店(Beraht's Shop)、角斗场(Proving Grounds)。
2. 进入酒馆获取信息。
3. 进入商店。
4. 进入角斗场。

角斗场 Proving Grounds



1. 进入角斗场。你的任务目标是代替Everd出战，确保Beraht赢得比赛。
2. 找到喝醉的Everd，穿上他的盔甲并代替他出战。
3. 给对手Mainar下毒。
4. 上场与对手较量并赢得比赛。

布拉特的老巢 Beraht's Hideout

1. 事情败露，你被关押进了布拉特老巢地下的监狱，你必须逃脱。
2. 逃出监狱，和同伴一起杀出一条血路。
3. 找到流氓头子的房间，与之对决。
4. 找到通往布拉特商店的秘道，逃出。
5. 回到平民区，你会被城中守卫逮个正着。这时候曾经观赏你战斗的邓肯会上前说情，并带你去奥斯塔伽。

矮人贵族 Dwarf Noble

起始地点：奥兹玛城

皇宫 Royal Palace

1. 与朋友Gorim对话，他告诉你正有一场为你庆祝的宴会。
2. 离开皇宫来到钻石区。从这里可以通往市场区和角斗场。
3. 遭遇一场Lord Ronus Dace制造的政治闹剧。
4. 告诉父王你已经准备好参加试炼。
5. 找到你的兄弟Trian (在他的房间或角斗场)

钻石区 Diamond Quarter

1. 在这里四处闲逛，并顺路前往角斗场。
2. 打断Scholar Gertek和Bruntin Vollney之间的争论。
3. 造访武器商人，取得你的贵族匕首(Noble's Dagger)。
4. 要求守卫带你去角斗场。

角斗场 Proving Grounds

1. 进入角斗场，与角斗场主管(Proving Master)对话。
2. 打败三波敌人的进攻，赢得试炼之盔(Proving Helm)





废弃矿洞 Ruined Thaig

1. 父王委托你的第一个任务是找到阿德肯之盾(Aeducan Shield)。
2. 来到地底秘道(Deep Roads)，并进入附近的隧道。
3. 遇到Frandlin Ivo，并让他加入你的队伍。
4. 遇到一个神秘的侦察者，让他加入你的队伍。
5. 一路杀掉挡路的蜘蛛和矮兽人(Genlock)，小心陷阱。
6. 对付雇佣兵的埋伏。
7. 最终来到矿洞大厅(Thaig Chamber)并解决不算复杂的机关谜题，取得阿德肯之盾。回到十字路口，发现Trian的尸体。你会被投入冤狱。

奥兹玛监狱 Orzammar Prison

1. 在奥兹玛大牢你和老朋友Gorim诀别。Lord Harrowmont会宣判你有罪，

将你投入地底秘道深处，让你自生自灭，或被出没的黑潮军杀死。你可以在对话中据理力争，获得一把更好的矮人长剑。



秘道深处 Outskirts

1. 作为被放逐的王子，你要从秘道深处杀出一条血路，杀死所有挡路的怪物。
2. 经过一番血战，你最终找到邓肯，并接受他的邀请，加入灰鹫护国团。

城市精灵 City Elf

起始地点：德尼仑

家 Home

1. 作为城市精灵，你所在的小荒村（Alienage）是一个相对孤立的精灵侨居区，你们拥有一些自由，但是作为人类仆从的你们仍然遭受着歧视。
2. 与你的父亲Cyrion对话，他会告诉你包办婚姻是你们一族的传统，还要你隐瞒自己曾接受过战斗训练。但是你的未婚妻却被堡主（Arl）的儿子霸占，需要你的拯救。（如果你是女性角色，则是拯救你自己）

小荒村 Elven Alienage

1. 你得知Nessa一家被驱逐了，就要搬走。你可以给他们一点银子帮助他们。
2. 你遇到Soris，他会加入你的队伍和你一起寻找未婚妻／未婚夫。
3. 堡主的儿子沃恩（Vaughan）胡作非为，公然调戏精灵族女子。Shianni用一只酒瓶打中了他，并暂时将之赶走。你会见到你的未婚妻／未婚夫。
4. 你遇到邓肯，并了解到他的来意。
5. 你的婚礼被恶少沃恩及其帮凶打断，他将你打昏，并带走了未婚妻。（如果你是女性角色则你本人被带走，直接进入宅邸）
6. 如果你是男性角色：与村中的长老谈话，商量下一步计划。Soris加入你的队伍，一位精灵仆人会偷偷带你潜入城堡。

德尼仑堡主宅邸（内部） Arl of Denerim's Estate (Interior)

1. 搜遍整个宅邸，寻找恶少沃恩和被软禁的精灵女子。
2. 一位厨师会发现你，威胁要报警，但是他的精灵助手会将其打晕，并让你快走。



3. 你竟然发现三个守卫围着一具被蹂躏致死的精灵女尸作乐，怒不可遏的你上前消灭了他们。
4. 你终于来到沃恩面前，他的朋友和Shianni也在这里。沃恩会求你不要杀他。你可以自行决定结果。无论如何，回到小荒村，邓肯都会把你带走。

丛林精灵 Dalish Elf

起始地点：丛林

林中空地 Forest Clearing

1. 你所在的丛林精灵部落在丛林中过着打猎迁徙的游牧生活。你和伙伴塔姆林（Tamlen）在林中空地打猎。
2. 遇到三个声称从附近精灵废墟中逃出来的人类，来到废墟入口，塔姆林提出在回营地报信之前先进去探险。

精灵废墟 Elven Ruins

1. 陪伴塔姆林一起深入废墟深处探险。塔姆林发现一尊雕像，让他回想起一则古老的精灵传说。
2. 杀掉突然出现的狂暴巨熊（bereskarn），塔姆林发现一面镜子。



丛林精灵营地 Dalish Elf Camp

1. 你在精灵营地醒来，塔姆林触摸镜子之后发生的一切你都失去了记忆。Fenarel来慰问你，并告诉你两天前你被一个叫邓肯的灰鹫护卫送回营地。与他对话，并让他加入队伍。
2. 准备得当之后，与Merrill对话，与他一起出发寻找失踪的塔姆林。

回到林中空地 Return to the Forest Clearing

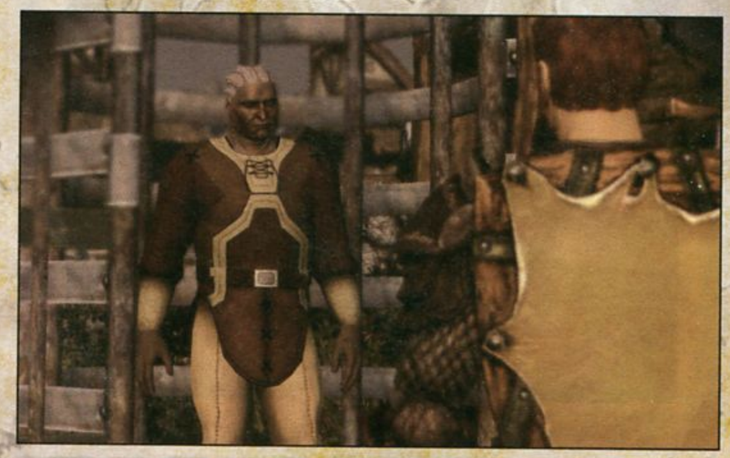
1. 选择回到林中空地，遭遇矮兽人（Genlock）伏击。
2. 发现一处营地，并再次遭遇伏击。

回到精灵废墟 Return to the Elven Ruins

1. Merrill察看废墟，相信塔姆林还活着。
2. 在镜之厅（Mirror Chamber）遇到等待的邓肯，了解到事件真相。

回到丛林精灵营地 Return to Dalish Elf Camp

1. 和邓肯一起从废墟归来。与部族族长（the Keeper）对话，说明情况。她要你去找Hahren Paivel商量葬礼问题。
2. 找到Hahren并交谈，为塔姆林准备葬礼。
3. 回去和邓肯交谈，接受加入灰鹫护国团。



法师 Magi

起始地点：法师塔

恐惧试炼 The Harrowing

1. 作为法师学会（Circle of Magi）的学徒，你接受了要成为一个真正法师需要经过的最终考验：恐惧试炼（The Harrowing）。
2. 进入黯灵界（the Fade），试炼开始。
3. 遇到小老鼠，听取他在黯灵界生存的经验之谈。
4. 与勇气幽灵（Spirit of Valor）交谈，并为他取回勇气之杖（Valor's Staff）。
5. 用对话或武力，击败怠惰恶魔（Sloth Demon），为老鼠赢得第二个变形形态：熊。
6. 击败狂怒幽灵（Spirit of Rage），并离开黯灵界。

法师塔 The Circle Tower

1. 你在自己的房间里醒来，学友乔万（Jowan）告诉你已通过试炼。只要去和首席大法师艾翁（First Enchanter Irving）对话就能正式成为一名合格的法师。
2. 前往首席大法师房间，与之对话，获得法师袍。
3. 护送来访的邓肯去他的客房。
4. 在小礼堂中与乔万和他的秘密恋人丽丽（Lily）交谈。得知他不但害怕恐惧试炼，还要和丽丽一起私奔。为了能摆脱法师学会的控制，寻求你的帮助。
5. 你可以向艾翁举报，也可以通过为负责管理图书馆的高级法师雷欧拉（Leorah）完成消灭蜘蛛的任务来取得火焰魔棒（Rod of Fire）。

地下灵堂 The Repository

1. 协助私奔的小情侣进入地下室。乔万的目的是取得并摧毁装有自己鲜血的契约匣（Phylactery），这样法师学会就无法追杀他。他们会加入你的队伍。
2. 想方设法绕过被魔法锁定的入口，杀掉挡路的卫兵。
3. 来到地下室深处的灵堂，乔万会摧毁他的契约匣。
4. 逃出地下室。
5. 一出地下室，艾翁等人早已守株待兔。乔万在愤怒和绝望中施展了自己偷师禁忌的血魔法，并成为血法师（Blood Mage）的真实身分，杀死了数位圣堂武士后逃逸。在收拾残局时，邓肯出现，并执意为你说情，要求带你去奥斯塔伽，加入灰鹫护国团。

人类贵族
Human Noble

起始地点：康斯兰城堡

康斯兰城堡，白天

Castle Cousland by Day

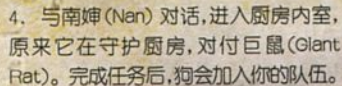
1. 法兰登王国以封建统治维系。一般的贵族是拥有封地的小领主(Bann)，而拥有自己城堡的则称为堡主(Arl)。曾经为王国立下战功的高级精英，则会被特别封为大公(Teyrn)。你就出生于这样的显贵之家。作为高岗大公拜伦·康斯兰(Byron Cousland, the Teyrn of Highever)的次子/次女，你的命运注定和这个王国联系在一起。
2. 在庆祝哥哥法戈斯(Fergus)明天即将出征的宴会上，你与父亲、灰鹫护国团团长邓肯和豪威堡主(Arl Howe)交谈。
3. 遇到罗德里克·格里莫爵士(Ser Roderick Gilmore)，他要你和他一起去厨房教训一下你的马巴利战犬(Mabari war hound)，他会暂时加入你的队伍。
4. 与南婶(Nan)对话，进入厨房内室，原来它在守护厨房，对付巨鼠(Giant Rat)。完成任务后，狗会加入你的队伍。
5. 与你的母亲等宾客对话，再去和哥哥话别之前做完其他任务。
6. 给哥哥法戈斯带去父亲的口信。对话最后，你的父母也会出现。夜幕降临。

康斯兰城堡，夜晚

Castle Cousland by Night

1. 你被房外的烧杀声吵醒，这才得知父亲的好友，豪威大公居然设下陷阱，围攻了康斯兰城堡，哥哥一家已经被杀害。遭到攻击的你和你的战犬一起与来袭的豪威军队对抗。
2. 杀出血路，并在城堡通道内找到你的母亲，Teryna Eleanor也会加入你的队伍。
3. 一路奋战，直到你的母亲停下来与你对话，并把家族的宝箱钥匙交给你，打开宝箱，获得祖传的家族长剑和盾牌。
4. 与敌兵作战，杀到大厅，格里莫爵士告诉你父亲已经逃到了餐具室(pantry)。
5. 来到餐具室，你的父亲奄奄一息，母亲决定与他生死与共。而在最后关头，邓肯出现，并邀请你加入灰鹫护国团，前往奥斯塔伽。生死离别之际，身后的城堡陷入了熊熊火光之中。





PART II 奥斯塔伽
Ostagar

无论何种种族和出身，你都会最终跟着邓肯，来到对抗黑潮大军的前哨阵地：奥斯塔伽。邓肯将初出茅庐的你引荐给克兰国王(King Cailan)，并告诉你恐怕局面没有表面这么乐观，要你去找阿里斯泰(Alistair)。完成对话后，你就可以在这片区域自由行动。

国王营地
King's Camp

任务描述：邓肯希望你加入灰鹫护国团，为此你要做好准备。

1. 离开邓肯后自由行动。一位士兵会向你介绍这里的基本情况。
2. 找到阿里斯泰，让他加入队伍。
3. 做好准备后，再次与邓肯对话，进入考卡利荒野(Korcari Wilds)。
4. 门口的守卫会允许你离开营地。

主线任务
加入灰鹫护国团 Joining the Grey Wardens
关键道具
无
重要 NPC
Alistair
Duncan
Daveth
Jory
King Cailan
Wynne
支线任务
饥饿的逃兵 The Hungry Deserter
马巴利战犬 The Mabari Hound
敌人列表
无

考卡利荒野
Korcari Wilds

任务描述：进入考卡利荒野，通过战斗获取三瓶黑潮怪物的鲜血，并调查古代灰鹫护国团的契约书。

1. 你发现一个奄奄一息的士兵，警告你前方路途艰险。如果选择救治他，能获得阿里斯泰的好感。
2. 来到荒野中心的一座桥附近，一名壮兽人巫师会引诱你的冒险队伍进入一个埋伏圈。当心地上的陷阱。
3. 消灭残存的黑潮怪物，到达被灰鹫护卫遗弃的废墟，发现当初秘藏的契约书还在。遭遇莫瑞柑(Morrigan)和她的母亲弗拉米斯(Flemeth)，经过一番交涉，丛林女巫将卷轴交给了你。





主线任务
腐坏之血 Tainted Blood
灰鹫护卫的秘宝 The Grey Wardens' Cache
关键道具
古老契约 Ancient Treaties
重要NPC
Morrigan
支线任务
遗愿与遗书 Last Will and Testament
马巴利战犬 The Mabari Hound
传教士 The Missionary
一捧灰 A Pinch of Ashes

敌人列表
头狼 Alpha Wolf
狼群 Wolves
矮兽人 Genlocks
矮兽人弓箭手 Genlock Archers
矮兽人盗贼 Genlock Rogues
壮兽人 Hurlocks
壮兽人精英 Hurlock Alpha
壮兽人巫师 Hurlock Emissary

回到国王营地
Return to King's Camp

任务描述：回到营地，完成加入灰鹫护国团的仪式，并准备开始迎接大战。

1．向邓肯回报任务，将血瓶和卷轴交给他。你完成了喝下黑潮怪物鲜血的仪式，正式加入了灰鹫护国团，只有你和阿里斯泰成功了。

2．大战打响，你的任务是及时前往以萨塔（Tower of Ishal），点燃塔上的烽火发出增援信号。

3．塔外的空地上，一名守卫和一名士兵告诉你塔失守了，落入了黑潮军手中，并加入队伍。

4．消灭一些零散的黑潮怪物，进入以萨塔。

主线任务
加入灰鹫护国团 Joining the Grey Wardens
关键道具
古老契约 Ancient Treaties
重要NPC
Duncan
King Cailan
Wynne
支线任务
饥饿的逃兵 The Hungry Deserter
马巴利战犬 The Mabari Hound
敌人列表
矮兽人 Genlocks
壮兽人 Hurlocks
壮兽人精英 Hurlock Alpha



以萨塔
Tower of Ishal

任务描述：进入落入敌手的以萨塔，并一层层打到塔顶，点燃烽火，完成预定的使命。

1．第一层：避开油脂陷阱，以及随之而来巫师的火球术。这会对你的队伍造成致命伤害。

2．第二层：小心矮兽人和壮兽人一起布下的埋伏。

3．第三层：这里每间房间里都有怪物，注意笼子里的战犬如果还活着，会帮助你战斗。

4．第四层：这里迎来BOSS战，可怕的食人魔。如果有角色被它举起来，利用队伍中有盾牌猛击（Shield Bash）天赋的队友让它松手。战斗会很艰苦，不过一旦杀死它，会掉落一块不错的木制盾牌，哈瓦之盾。

5．你点燃了烽火，但是事情并不如你所想象。洛罕（Loghain Mac Tir）背叛了国王和邓肯，撤走了自己的部队，奥斯塔伽沦陷了。国王和邓肯都死于沙场。



主线任务
以萨塔 The Tower of Ishal
关键道具
哈瓦之盾 Havard's Aegis
重要NPC
士兵
以萨塔守卫
支线任务
无
敌人列表
矮兽人 Genlocks
矮兽人精英 Genlock Alpha
矮兽人巫师 Genlock Emissary
壮兽人 Hurlocks
食人魔 Ogre



弗拉米斯的小屋
Flemeth's Hut



任务描述：你醒来发现自己在一座简陋的小茅屋里，原来这里是森林女巫弗拉米斯的房间。莫瑞柑带你来到屋外，阿里斯泰在等你。你们作为已知最后的灰鹫护国团成员，决定踏上寻求支援的道路。弗拉米斯不知出于什么原因，执意要求莫瑞柑加入你的队伍协助你们。离开考卡利荒野，你们向旅途的第一站：洛瑟林进发。

PART III 洛瑟林
Lothering

洛瑟林镇

任务描述：在惊心动魄的溃败之夜后，你来到洛瑟林这座小村镇，重新整备，并收集各种情报，为下一步的任务做准备。

1．在尚未到达洛瑟林时，路上就有强盗挡住去路，向你敲诈勒索。这里你有多种选择：破财消灾；吓退他们（使用“恐吓” Intimidate 对话选项）；或直接大打出手。稍后在镇子教堂里Ser Bryant会奖赏你20银币。

2．在解决了抢匪问题后，你在附近发现了一具圣堂武士的尸体，在他身上发现一条骑士吊坠和一份笔记。通过阅读你得知他是在寻找一件上古神器“圣灰之壶”（Urn of Sacred Ashes）时意外身亡的。你可以将吊坠交给镇子教堂里的Ser Donall，并进一步了解到取得这一神器是为了救治病入膏肓的赤壁堡主伊蒙（Arl Eamon）。



3．在进入镇子之前，阿里斯泰和你进行了一番长谈，告诉你根据古老契约的记载，灰鹫护卫可以寻求三大势力的帮助。主线任务得到更新。

4．一个农民警告你不要在这里久留，因为现在灰鹫护卫正遭到通缉。

5．第一次走近丹恩的避难所（Dane's Refuge），你就会被洛罕派来的追杀者攻击。在击退敌人之后，莉莉亚娜（Leiliana）会加入队伍。

6．支线任务：送信人（the Barre）。这是散布在整个法兰登王国的非正规雇佣军黑石佣兵团（Blackstone Irregulars）委派的任务。你可以在任何任务匣中接获。这个任务是要你送信给三个人：赤壁村的Dernal Garrison，洛瑟林教堂的Patter Gritch和德尼仑的Varel Baern。

7．支线任务：该死的逃兵（Dereliction of Duty），同样是黑石佣兵团任务，追杀三个可耻的逃兵，并取回他们身上的军需品。分别是：在克伦海德湖码头（Lake Calenhad Dock）的Sammael，在德尼仑城内后街巷的Layson，和在霜背山的



(Frostback Mountains) Tornas。

8. 支线任务：有毒的委托(A Poisonous Proposition)，在丹恩的避难所与Barlin谈话，答应帮他收集三瓶毒液。为了完成这一任务，你需要前往洛瑟林镇外东北方的荒原，消灭几只巨蛛。回报是75银币。

9. 解决一场难民和商人之间的争吵。难民抱怨商人哄抬物价，你可以自由选择对话选项。如果成功说服商人，能获得100银币，且享受购物折扣。

10. 支线任务：陷阱乃淑女良友(Traps Are a Girl's Best Friend)。和在家门口的Allison交谈，她想要一些陷阱，如果你的队伍中已经有具备"设置陷阱"技能的队友可以自己制造给她。

11. 支线任务：不只是花花草草(More Than Just Plants)。上了年纪的老太太Miriam需要你给她3个小健康药膏(lesser health poultices)，你可以自己调配，购买则不合算。如果完成能获得50银币的回报。

12. 支线任务：处处有悍匪(Bandits, Bandits, Everywhere)。这是教堂公告任务(Chanter's Board)，在全国的圣咏教堂门口，都会有一块发布任务的公告板，可以接获各种委托任务。这个任务主要是消灭趁乱打劫的土匪。一共有三队土匪，过了桥，在镇外东北面的风车附近出没。将他们全部消灭，回到教堂前和Chanter Devons对话，可以获得3个金币的高额奖赏。

13. 在完成消灭悍匪任务时，你还可能遭到一群绝望的难民的伏击。不过这五个散兵游勇不堪一击，不能和装备精良的悍匪相比。

14. 你发现一对经商的矮人父子正遭到黑潮军的围攻。不要犹豫上去解救他们。他们是矮人工匠Bodahn Feddic和他的儿子Sandal，在解救他们之后他们会出现在队伍营地。Bodahn Feddic处有卖游戏中最好的装备。如果你有下载代码，获得了"血龙甲"(Blood Dragon Armor)套装，那么剩下的部件也是在他这里购买。而Sandal则是负责为你进行武器和防具镶嵌(Enchantment)的工匠。

15. 在矮人父子附近你还会发现一具血法师的尸体，发现一封封印的信。从信中得知，有一些神秘物品藏在法师塔的某处。



16. 在镇上的桥边，你发现一个大活人被关在一个吊笼里。接获异国死囚(The Qunari Prisoner)任务。斯坦(Sten)是来自邻国奎纳瑞(Qunari)的一名战士。他似乎有着血腥阴暗的过去，是个杀人灭口的死囚。对话后，前往镇上的教会，和美德教母(Revered Mother)对话，要求赦免他。他会加入玩家队伍。

17. 支线任务：熊出没注意(When Bears Attack)。在完成悍匪的任务后，教堂公告又会多出两个任务，这是其中之一。带领队伍去原先抢匪出没的平原，杀死三只被大灾变(Blight)感染变异黑熊。回去向教士报告，获得1金币和一把守信之剑(Oathkeeper sword)。

18. 支线任务：最后的纪念品(A Last Keepsake)。教堂公告板上最后一个任务，是要你找到镇子里流浪孤儿的母亲Sarha的尸体。再次来到荒野，七匹野狼围着Sarha的尸体，消灭它们，获得50银币的回报。

19. 回到拯救矮人父子的地方，这里就是帝国大道，一路向前，恭喜你，世界地图向你打开了。

主线任务
洛瑟林与帝国大道 Lothering and the Imperial Highway
关键道具
骑士吊坠 Knight's Locket (A Fallen Templar 任务)
封印的信 Sealed Letter
重要 NPC
Allison
Barlin
Bodahn Feddic
Chanter Devons
Elder Miriam
Leliana (可加入队友)
Patter Gritch
Sandal
Ser Bryant
Ser Donall
Sten (可加入队友)
支线任务
圣堂武士之死 A Fallen Templar
最后的纪念品 A Last Keepsake
有毒的委托 A Poisonous Proposition
路遇劫匪 Bandits on the Road
处处有悍匪 Bandits
该死的逃兵 Dereliction of Duty
不只是花花草草 More Than Just Plants
送信人 巨型蜘蛛 the Barrel
异国死囚 The Qunari Prisoner
陷阱乃淑女良友 Traps Are a Girl's Best Friend
熊出没注意 When Bears Attack
敌人列表
强盗 Bandit
强盗头目 Bandit Leader
黑熊 Black Bear
指挥官 Commander
矮兽人 Genlock
壮兽人 Hurlock
壮兽人精英 Hurlock Alpha
马巴利战犬 Mabari
雇佣兵 Mercenary
雇佣兵弓箭手 Mercenary Archer
盗贼 Rogue
士兵 Soldier
狼群 Wolves

PART IV 古老契约
Ancient Treaties

以下三个契约任务(赤壁堡主和圣灰之壶为关联任务)玩家可以按照自己的喜好，以任意顺序完成。本攻略按推荐顺序排列：先完成法师塔任务(Circle Tower)，会对玩家的基本属性有极大提升，而且可以让出色的灵疗师韦恩(Wynne)加入队伍；而先烈如她(Paragon of Her Kind)任务则放到最后完成，因为这一任务不仅漫长而且战斗难度极高，甚至比整个游戏的最终BOSS战还困难。

衰败之塔
Broken Circle

克伦海德湖码头
Lake Calenhad Docks

任务描述：通往法师塔的桥断了，你来到码头侦察，并寻找前往法师塔的方法。

1. 你来到小山坡，眺望烟波浩渺的湖面。

2. 和Carroll对话，说服他驾船送你去对岸。

主线任务
衰败之塔 Broken Circle
关键道具
无
重要 NPC
Carroll
支线任务
黑石佣兵团任务 Blackstone Irregulars
杰尼提维修士 Brother Genitivi
法师的收藏 Mage's Collective
敌人列表
无

法师塔，第一层
The Circle Tower (First Floor)

任务描述：来到法师塔，不祥的气氛笼罩着这里。Greagoir上前和你打招呼，并说明了这里的情况。整座法师塔都被血法师乌德瑞(Uldred)控制，他源源不断地提供邪恶能量，使各种怨魔(Abomination)在塔中泛滥。你必须杀死他，中止这一灾难。

1. 和Greagoir对话，接获任务。你的目的就是找到通往第二层的入口。



2. 穿过魔法屏障，来到危险区域，你发现还有其他法师幸存者。韦恩(Wynne)会加入你的队伍。

3. 杀死高级狂怒恶魔，并登上第二层。

主线任务
衰败之塔 Broken Circle
关键道具
无
重要 NPC
Greagoir
Quartermaster
Wynne (可加入队友)
支线任务
Wacthguard of the Reaching
敌人列表
欲望怨魔 Desire Abominations
高级狂怒恶魔 Greater Rage Demon
饥饿怨魔 Hunger Abominations
低级狂怒怨魔 Lesser Rage Abominations
狂怒怨魔 Rage Abominations



法师塔，第二层
The Circle Tower (Second Floor)

任务描述：这里有更多的怨魔，你必须赶尽杀绝，直到找到上一层的入口。

1. 来到第二层，与奥万(Owain)对话。
2. 你被一道魔法屏障困住，无法前进。杀死这里的血法师，继续前进。
3. 找到通往第三层的楼梯上去。



主线任务
衰败之塔 Broken Circle
关键道具
黑魔法书 Black Grimoire
圣咏教护身符 Chantry Amulet
巴那斯托卷轴 Scroll of Banastor
银链子 Silver Chain
彩绘小盒 Small Painted Box
奥莱斯玫瑰 The Rose of Orlais
沾湿的画像 Water-stained Portrait

重要NPC
Owain
支线任务
无
敌人列表
血法师 Blood Mages
饥饿怨魔 Hunger Abominations
跛行僵尸 Shambling Corpses

法师塔，第三层
The Circle Tower (Third Floor)

任务描述：继续向第四层进发。

1. 从第三层上来，进入一间大厅，走到一半，就会遇到一大群僵尸的围攻。
2. 注意避开陷阱，在大厅中集中消灭敌人。
3. 小心被迷惑的圣堂武士所在的房间中的陷阱。
4. 消灭最后一波怨魔和骷髅兵，到达第四层。

主线任务
衰败之塔 Broken Circle
关键道具
小金条 Small Gold Bar
白色符咒石 White Runestone
重要NPC
无
支线任务
Wacthguard of the Reaching

敌人列表
怨魔 Abominations
恐惧法妖 Arcane Horror
被魅惑的圣堂武士 Charmed Templars
欲望恶魔 Desire Demon
吞噬僵尸 Devouring Corpses
狂怒僵尸 Enraged Corpses
低级狂怒恶魔 Lesser Rage Demons
被操纵的圣堂武士 Possessed Templars
跛行僵尸 Shambling Corpses
弓箭骷髅兵 Skeleton Archers
跛行骷髅兵 Shambling Skeleton

法师塔，第四层
The Circle Tower (Fourth Floor)

任务描述：向恐惧大厅(Harrowing Chamber)进发，不过在这一层的中心大厅，你会遇见一个怨念的本体：怠惰(Sloth)，并被它投入黯灵界。

1. 从南面的楼梯到达第四层。
2. 一些敌人会在走廊里等你，击倒它们，会有不错的宝物掉落。
3. 和怠惰怨魔对话，进入黯灵界。

主线任务
衰败之塔 Broken Circle
关键道具
金太阳佳酿 Sun Blonde Vint-I
重要NPC
无
支线任务
Wacthguard of the Reaching

敌人列表
中邪的圣堂武士 Bewitched Templars
血法师 Blood Mage
欲望恶魔 Desire Demon
被操纵的圣堂武士 Possessed Templars
跛行僵尸 Shambling Corpses
怠惰 Sloth

黯灵界
The Fade

任务描述：这其实是一组迷宫。玩家在这里可以获得能力的极大提升。这里反应了你的各种噩梦，比如燃烧之塔，黑潮军入侵等。以下是各种梦境的正确脱出顺序，可以让你的基本属性加成最大化，而且自由地变形。

1. 第一个场景有个古怪的名字：Weisshaupt，杀死邓肯和其他灰鹫护卫，他们不过是幻影。
2. 来到荒凉黯灵界(The Raw Fade)，与Niall对话，获得老鼠变形能力。利用老鼠形态钻地洞，可以获得不少隐藏房间里的属性点永久奖励。
3. 来到暗潮军入侵(Darkspawn Invasion)梦境。获得幽灵变形能力，可释放冰魔法。
4. 回到荒凉黯灵界，杀掉Yevena。
5. 来到燃烧之塔(Burning Tower)，获得燃烧者变形能力，不再惧怕火焰灼烧，并有释放火焰魔法能力。
6. 来到法师克星(Mages Asunder)梦境，获得魔像变形能力。魔像移动速度缓慢，但是是法师的克星，几乎不受法师伤害的影响。杀死Slavren。
7. 回到黑潮军入侵梦境，杀死Uthkiel the Crusher。
8. 回到燃烧之塔，杀死Rhagos。
9. 进入圣堂武士梦魇(Templar Nightmare)，杀死Vereveel。
10. 解放所有同样困在黯灵界的同伴。
11. 来到内庭(Inner Sanctum)，最终在黯灵界中杀死怠惰。

法师塔，第四层(从黯灵界归来)
The Circle Tower (Fourth Floor: After Fade)

任务描述：从黯灵界回归到物质世界，怠惰的实体已经死亡。继续向恐惧大厅(Harrowing Chamber)进发。

1. 从Niall的尸体上获得安卓拉之祷文(Litany of Andralla)，随身携带，它能保护你不受精神控制类魔法的影响。
2. 在大厅中游荡，如果你试图开启宝箱，就会触发无法解除的陷阱，被一群恶魔包围。杀死它们。
3. 和Cullen对话，最终前往恐惧大厅。

主线任务
衰败之塔 Broken Circle
关键道具
安卓拉之祷文 Litany of Andralla
重要NPC
Cullen

支线任务
无
敌人列表
幼龙 Dragonlings
高级狂怒恶魔 Greater Rage Demon
低级影魔 Lesser Shades
狂怒怨魔 Rage Abominations
怠惰怨魔 Sloth Abominations

恐惧大厅
The Harrowing Chamber

任务描述：你终于到达了恐惧大厅，看到包括首席大法师艾翁在内的一群法师都被乌德瑞囚禁了。解救他们，杀死血法师，终结法师塔的疯狂。

1. 把所有火力都集中到乌德瑞身上，尽可能快地杀死他。随着战斗的进行，他会不断把存活的法师变成怨魔。把安卓拉之祷文设为快捷方式，当他这么做的时候及时发动，就可以阻止他。如果韦恩在你的队伍里，她也会提醒你这么做。
2. 如果你运用道具拯救法师，那么就等于拯救了所有法师，战斗结束后，法师会与灰鹫护国团联盟。如果你不使用安卓拉祷文，任凭乌德瑞把所有法师都变成怨魔，那么在战斗结束后，法师塔的圣堂武士会加入灰鹫护国团。
3. 杀死乌德瑞。和首席大法师对话，一切都结束了。





主线任务
衰败之塔 Broken Circle
关键道具
无
重要NPC
首席大法师艾翁 First Enchanter Irving
支线任务
无
敌人列表
怨魔 Abominations
乌德瑞 Uldred

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

尾声
Epilogue

回到法师塔一层，艾翁感谢你拯救法师塔，并答应你会和灰鹫护国团联盟，一起对抗黑潮大军。(如果没有法师从恐惧大厅生还，则法师塔内剩下的圣堂武士会加入) 而在对话中选择邀请韦恩，她会永久加入你的队伍。但她会要求你申明从未修炼血法师专精职业。如果你此时你承认你是血法师，并挑起战斗，那么包括韦恩在内的塔内所有活着的法师和圣堂武士都会对你展开攻击。如果你把他们全部杀死，那么在游戏最终的大战中，不会有来自法师塔的援兵帮助你对抗大恶魔(Archdemon)。



赤壁堡主
Arl of Redcliffe

任务描述： 赤壁堡堡主伊蒙得了不治之症，而与城堡遥遥相望的赤壁村则面临着不死生物的威胁。村民们准备好对抗魔怪了么？这些不死生物又是从哪里来的呢？

赤壁村，白天
Redcliffe Village (Day)

任务描述： 帮助村民为晚上的大战做好准备。

1. 你到达了赤壁村的西北面，跨过桥，一路来到村里。
2. 走近村子，和 Tomas 对话，了解赤壁地区的情况。
3. 造访村子里的教堂，与里面的每个人对话。从 Kaitlyn 那里接到走失的小孩(A Missing Child) 支线任务，她委托你找她的弟弟 Bevin。来到 Kaitlyn 家里，Bevin 藏在衣柜里，通过劝说或恐吓，你可以让他交出二楼一个柜子的钥匙。柜子里可以获得他们家祖传的青绿剑(The Green Blade) 和一本书。
4. 和村中心广场上的 Murdock 对话，得知为了备战，村里糟糕的武器装备需要铁匠 Owen 的维修，但是 Owen 拒绝见客。
5. 来到铁匠家门口，撬锁或直接破门而入。答应倔老头 Owen 帮他找在城堡里走失的女儿，他同意为村民服务。接获支线任务：城堡迷踪(Lost in the Castle)。
6. 和山上磨坊边的 Ser Perth 对话，向他确认武士们都已经做好准备。玩家还可以完成矮人老兵(The Dwarven Veteran)、点滴帮助(Every Little Bit Helps)、烈酒浇愁(A Stiff Drink to Dull the Pain) 等支线任务，为晚上的战斗做更完全的准备。准备得当后，和 Murdock 对话，表示万事俱备。



主线任务
被围攻的村子 A Village Under Siege
关键道具
青绿剑 The Green Blade
重要 NPC
Bann Teagan
Kaitlyn
Mother Hannah
Murdock
Owen
Ser Perth
Tomas
支线任务
走失的小孩 A Missing Child
烈酒浇愁 A Stiff Drink to Dull the Pain
点滴帮助 Every Little Bit Helps
城堡迷踪 Lost in the Castle
矮人老兵 The Dwarven Veteran
造物主之盾 The Maker's Shield
有奸细！ Spy!
敌人列表
无

赤壁村，夜晚
Redcliffe Village (Night)

任务描述： 夜晚降临，带领你的冒险队伍加入村民们对抗不死生物的战斗。

1. 在磨坊附近迎击不断袭来的步行僵尸群。
2. 来到村子中心广场消灭那里的僵尸。
3. 战斗胜利后，获得奖励。如果战斗中没有村民死亡，还会获得额外奖励。

主线任务
夜袭 The Attack at Nightfall
关键道具
无
重要 NPC
无
支线任务
无
敌人列表
步行僵尸 Walking Corpses

赤壁村，秘道
Redcliffe Village (Basement)

任务描述： 找到进入赤壁堡的方式。

1. 来到山顶的磨坊边，和 Bann Teagon 对话，他告诉你一条通往赤壁堡的秘道。
2. 你进入秘道，开始拯救堡主的行动。
3. 杀掉沿路的怪物，来到地下监牢附近。
4. 和被囚禁的血法师乔万(Jowan)对话，你可以选择释放他，杀死他，或者要求他永远离开。(如果你的出身故事是法师，那么乔万可是你的老朋友了) 后两种选择会让你在后面的任务中无法利用他的能力施展血魔法仪式，也就无法解锁血法师专精职业，不过如果你不在乎，任务还是可以完成。
5. 和其他僵尸战斗，来到城堡一层。

主线任务
赤壁堡疑云 The Trouble with Castle Redcliffe
关键道具
无
重要 NPC
Jowan
支线任务
无
敌人列表
狂怒僵尸 Enraged Corpses
跛行僵尸 Shambling Corpses

赤壁堡，一层
Redcliffe Castle (First Floor)

任务描述： 清理整个一层，经过酒窖，然后到达正门外的院子。

1. 走进一层，发现这里同样满是僵尸，注意观察地图上的敌人分布，逐一消灭。
2. 如果你接了城堡迷踪(Lost in Castle) 支线任务，那么这里可以救下困在小房间里的 Valena，她正是铁匠 Owen 走失的女儿。
3. 当心这里的马巴利战犬，不要让它们一下子全部扑上来。
4. 通往城堡一层另一边的门被反锁，只有绕行。



主线任务
赤壁堡疑云 The Trouble with Castle Redcliffe
关键道具
无
重要 NPC
Valena
支线任务
城堡迷踪 Lost in Castle
敌人列表
吞噬僵尸 Devouring Corpses
狂怒僵尸 Enraged Corpses
高级影魔 Greater Shade
低级影魔 Lesser Shades
马巴利战犬 Mabari
跛行僵尸 Shambling Corpse



赤壁堡，前院
Redcliffe Castle (Courtyard)

任务描述：肃清这里的不死生物，并打开正门的机关，让 Ser Perth 和他的人马得以进入城堡。

1. 当你从一层酒窖里来到前院时，似乎一切没有异样。但是很快你就会发现敌人到处都是，从三面袭来。尤其要当心正门台阶上的弓箭骷髅兵和复仇魔君（Revenant）。



2. 启动拉杆，和 Ser Perth 的人马汇合，并商量对策，从正门再次进入城堡一层。

主线任务
赤壁堡疑云 The Trouble with Castle Redcliffe
关键道具
无
重要 NPC
Valena
支线任务
无
敌人列表
复仇魔君 Revenant
跛行僵尸 Shambling Corpse
弓箭骷髅兵 Skeleton Archers

赤壁堡，返回一层
Redcliffe Castle (Return to First Floor)

任务描述：来到城堡一层另一面，见到特根领主(Bann Teagan)、伊索朵夫人(Lady Isolde)和康纳(Connor)，你终于得知了真相。原来是救父心切的康纳少爷为了维持父亲的生命，不惜和一只欲望恶魔做了交易，被她所控制。所以不死生物才会从城堡一直泛滥到村子里。

1. 你识破真相后，康纳会命令他舅舅特根和其他守卫攻击你。你不会杀死特根，所以可以放手一战，当他的生命值被打空后，他会清醒过来，战斗结束。

2. 这里有两种剧情走向：你可以选择直接上城堡二楼杀死康纳和欲望恶魔；如果你之前释放了乔万，且没有驱逐他，那么此时他可以通过一场血魔法仪式来让一个法师进入黯灵界杀死恶魔，从而挽救康纳的生命。



3. 进行血魔法仪式需要消耗能量，伊索朵夫人自愿牺牲自己来拯救儿子。如果你在此时已经完成了衰败之塔(Broken Tower)任务，那么你可以前往法师塔，邀请艾翁过来开启黯灵界，这样夫人也可以不用牺牲了。

赤壁堡，黯灵界
Redcliffe Castle (The Fade)

任务描述：如果你选择挽救堡主母子两人的生命，那么就会进入黯灵界直接面对欲望恶魔。

1. 找到变形为康纳的恶魔，杀死他。恶魔一共会变形四次，不论他说什么，只要杀死他就好。

2. 最终欲望恶魔会现出真身。你可以选择杀死她，或者和她做交易。她不愿意放弃拥有康纳灵魂的权力，会在某个时候回来夺取他的灵魂。而她给你的回报是：为你开启血法师专精职业，一块特殊的魔石，可以永久增加你的基本属性点数。而且答应她的条件后，除了奥格伦之外，所有的同伴都会增加好感度。你可以自己做决定是否要杀死她。请注意接受她的条件，是整个游戏中惟一解锁血法师(Blood Mage)专精职业的方法。



3. 无论如何，你都会将整个赤壁地区从不死生物的威胁中解放出来。然而要拯救伊蒙堡主(Arl Eamon)，你就必须取得上古神器——装有圣人骨灰，能治百病，起死回生的的圣灰之壶。

主线任务
被操控的孩子 The Possessed Child
关键道具
无
重要 NPC
Arl Eamon
Connor
支线任务
无
敌人列表
欲望恶魔 Desire Demon

圣灰之壶
The Urn of Sacred Ashes

任务描述：你必须先解除赤壁堡的危机，才能进一步追踪圣灰之壶的下落。

德尼仑市场区
Denerim Market District

任务描述：前往王国首都德尼仑，造访之前就在追踪神器下落的杰尼提维修士(Brother Genitivi)

1. 你可以在德尼仑四处逛逛，购物或接受各种支线任务。

2. 杰尼提维修士是著名的学者，他的家就在市场区的东南面。进门之后，他的助手维隆(Weylon)告诉你杰尼提维修士失踪了一段时间，声称最后一次见到他是在克伦海德湖(Lake Calennad)码头。如果你的角色有足够高的灵巧属性值，你就会发现他在撒谎。即便你不在对话中揭穿他，当你执意要进入基尼提的卧室时，维隆也会主动攻击你。如果你此时选择不和维隆发生冲突，而听从他的建议去克伦海德湖码头的傲娇公主酒馆(Spoiled Princess)盘问店主，那么当你出门时会遭到邪教分子的伏击。回到德尼仑再次来到基尼提的家，维隆会主动攻击你。

3. 总之杀死维隆，进入修士的卧室，阅读他的研究资料。世界地图上开启新的地点：桃源村(Village of Haven)。

主线任务
圣灰之壶 The Urn of Sacred Ashes
关键道具
杰尼提维的研究资料 Genitivi's Research
重要 NPC
Weylon
支线任务
教堂公告任务 Chanter's Board
巡逻官凯龙的委托 Sergeant Kylon's quests
荣耀相连 Honor Bound
红发杰尼的朋友们 Friends of Red Jenny
歌娜威贵族酒馆任务 Gnawed Noble Tavern quests
敌人列表
欲望恶魔 Desire Demon

桃源村
Village of Haven

任务描述：根据杰尼提维的研究资料，你的冒险队伍前往这个边陲小镇调查。

1. 作为一个突如其来的陌生人，你发现你在村子里不太受欢迎，处处碰壁。

2. 与村子教堂里的厄里克神父(Father Eirik)交谈，虽然他表现得很礼貌，但是当你盘问杰尼提维下落的时候他立刻发起了攻击。



3. 杀死这些邪教徒，你会在神父的尸体上发现邪教勋章(Cultist Medallion)。最终在教堂小房间内救出杰尼提维修士。

主线任务
圣灰之壶 The Urn of Sacred Ashes
关键道具
邪教勋章 Cultist Medallion
重要 NPC
Boy
Father Eirik
Guard
支线任务
无
敌人列表
厄里克神父 Father Eirik
守卫 Guards



神庙遗迹 Ruined Temple

任务描述：听从杰尼提维修士的指导，来到神庙。

1．一路杀死狂热的邪教徒，探索废弃的神庙遗迹。

2．在西边有许多邪教教徒守护的房间内取得东南大厅钥匙。在东南大厅取得主门钥匙。

3．开启主门，点燃具有魔法的火盆，继续前进。

4．当心密布的陷阱和不断出现的灰烬幽魂的攻击，还有伏击的邪教教徒。

5．找到通往幼龙巢穴的道路。

主线任务
圣灰之壶 The Urn of Sacred Ashes
关键道具
东南大厅钥匙 South Eastern Chamber Key
主门钥匙 Main Door Key
重要NPC
Brother Genitivi
支线任务
无
敌人列表
灰烬幽魂 Ash Wraiths
地底雷龙 Bronto
邪教弓箭手 Cultist Archers
邪教法师 Cultist Mages
邪教掠夺者 Cultist Reavers

幼龙巢穴 Wyrmling Lair

任务描述：从神庙遗迹深处来到幼年伪龙的巢穴，不用多说，见到就杀。

1．杀死入口的邪教教徒，找到通道。

2．在杀死幼龙(Dragonling)和邪教徒之后，在Y型路口选择左边的隧道。

3．看到一场地龙(drakes)和邪教教徒的大战。

4．与Kolgrim对话，可以选择与他合作或直接杀掉他，如果你选择与邪恶的他合作，他会教玩家解锁掠夺者(Reaver)专精职业。走出隧道，来到山顶。如果你已经杀死了Kolgrim，取得了他的号角，那么就能召唤出高等龙(High Dragon)，并与之对决——想杀死高等龙，对高等级的玩家来说也是极其困难的。如果你与Kolgrim合作(哪怕是欺骗他)，龙也不会攻击你。



主线任务
圣灰之壶 The Urn of Sacred Ashes
关键道具
地龙鳞片 Drake Scales
克古莱的号角 Kolgrim's Horn
重要NPC
Kolgrim
支线任务
地龙鳞甲 Drake Scale Armor
敌人列表
邪教弓箭手 Cultist Archers
邪教刺客 Cultist Assassins
邪教法师 Cultist Mages
邪教预言者 Cultist Overseer
邪教掠夺者 Cultist Reavers
地龙 Drakes
幼龙 Dragonlings

铁手圣堂 The Gauntlet

任务描述：终于来到安放圣灰之壶的圣堂，这狭长的建筑以平面图看起来像一只铁手臂而得名。你要通过四大考验，才能最终取得神器。

1．和铁手圣堂门口的卫士交谈，进入圣堂。

2．解开向你提问的八个幽灵的谜语，打开锁上的门。(即便回答错误，也可以直接战斗)

3．与一只来自过去的幽灵交谈。

4．你将和你自己队伍的灵魂镜像战斗。征服自己吧。

5．解决魔法浮桥的谜题，顺利进入圣堂大厅。魔法浮桥的谜题需要全体四名队友合作，玩家控制的人物在中央前进，其他队友轮流站到两边的八块机关上。解谜步骤如下：



(1)右一，右二，左三。第一块浮石实体化，前进一步。

(2)右二，左三，左六。第二块浮石实体化，前进一步。

(3)右二，右四，左六。

(4)右四，左一，左一。第三块浮石实体化，前进一步。

(5)右四，右五，左一。

(6)右五，左一，左五。第四块浮石实体化，通过。

主线任务
圣灰之壶 The Urn of Sacred Ashes
关键道具
圣灰之壶 Urn of Sacred Ashes
重要NPC
Archon Hessarian
Brona
Disciple Cathaire
Disciple Havard
Ealisay
General Maferath
Ghost of the Past
Thane Shartan
The Guardian
支线任务
无
敌人列表
队伍魂影 Party Doppelgangers

拯救伊蒙堡主 Saving Arl Eamon

任务描述：取得神器后，回到赤壁堡，与特根领主(Bann Teagan)交谈，并用圣灰治愈伊蒙堡主。你要求他出力一起对付大灾变。完成这一任务后，他会给你奖励：解锁战士专精职业"桂冠勇士"(Champion)。他还告诉你要集结王国上下的力量，必须召开一次部族会盟(Landsmeet)，然后决定让谁登上王位，成为新的国王——是背叛者洛罕(Loghain)还是拥有王族血统的阿里斯泰(Alistair)。当你准备结束游戏时，完成全部支线任务和其他主线任务，回到赤壁堡和伊蒙交谈，就可以开始会盟。



野兽的本性
Nature of the Beast

精灵营地
Dalish Camp

任务描述：你造访王国东南面的八溪里森林（Brecilian Forest），来到丛林精灵的营地。他们非常珍视本族与灰鹫护国团的契约。但是他们正遭受与人狼一族（werewolves）缠斗的烦恼，需要你的帮助。

1．答应萨斯灵（Zathrian）的要求，捕杀人狼的首领凋零之牙（Witherfang）。



2．你可以在萨瑞尔（Sarel）那里聆听一些关于人狼的传说。

主线任务
野兽的本性 Nature of the Beast
关键道具
无
重要 NPC
Athras
Cammen
Elora
Gheyna
Lanaya
Sarel
Varathorn
Zathrian
支线任务
卡门的挽歌 Cammen's Lament
依罗拉的魔坠 Elora's Halla
被诅咒的妻子 Lost to the Curse
珍贵铁木 Rare Ironbark
敌人列表
无



八溪里森林西部
West Brecilian Forest

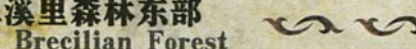
任务描述：你来到八溪里森林寻找人狼的踪迹。

1．一头名为疾风（Swiftrunner）的人狼要求你回去告诉精灵，你的任务失败了。如果你不答应，它和两个手下就会攻击你。打到一半血的时候，疾风会停手，并告诫你森林有它的"眼睛"就溜走了。

主线任务
野兽的本性 Nature of the Beast
关键道具
无
重要 NPC
Grand Oak
支线任务
卡门的挽歌 Cammen's Lament
依罗拉的魔坠 Elora's Halla
被诅咒的妻子 Lost to the Curse
珍贵铁木 Rare Ironbark

2．你可以和老橡树（Grand Oak）谈话，直接选择帮助它找回橡果；也可以暂时不打扰，直接前往八溪里森林东部。

敌人列表
巨熊 Great Bear
狼群 Wolves
变异野狼 Blight Wolves
疾风 Swiftrunner
人狼 Werewolves
狂乱人狼 Rabid Werewolves
野树精 Wild Sylvan
影魔 Shade
高级影魔 Greater Shade
壮兽人 Hurlocks
食人魔 Ogre
毒牙骷髅兵 Fanged Skeleton
弓箭骷髅兵 Skeleton Archers
法师骷髅兵 Skeleton Mages
复仇魔君 Revenant



八溪里森林东部
East Brecilian Forest

任务描述：继续深入森林，寻找凋零之牙下落。

1．你遇到一个疯疯癫癫的老头赫米特（Mad Hermit）。如果你已经答应帮助老橡树，那么可以杀了他获得橡果；如果你决定帮助他，那么回到森林西部去把老橡树干掉。另外你还可以和这个老法师交易。无论是帮助谁，你都必须完成其中一个的委托，才能解开阻止你继续深入到精灵废墟的迷雾。

2．穿越迷雾，发现精灵废墟，这时疾风再次出现，发起攻击并逃跑。

3．遭遇守门的人狼，它们主动退入废墟。跟上它们。

主线任务
野兽的本性 Nature of the Beast
关键道具
大橡果 Grand Acorn
红丝巾 Red Scarf
重要 NPC
Danyla（Lost to the Curse 任务）
Mad Hermit
支线任务
被诅咒的妻子 Lost to the Curse
法师的宝藏 Mage's Treasure

敌人列表
黑熊 Black Bear
巨熊 Great Bear
吞噬骷髅兵 Devouring Skeletons
毒牙骷髅兵 Fanged Skeleton
高级狂怒恶魔 Greater Rage Demon
复仇魔君 Revenant
食人魔 Ogre
疾风 Swiftrunner
人狼 Werewolves
狂乱人狼 Rabid Werewolves
野树精 Wild Sylvan

精灵废墟，上层
Elven Ruins: Upper Level

任务描述：继续搜寻凋零之牙

1．进入精灵废墟，注意左右各有一扇暗门，里面有不死生物和一些道具。

2．杀死盘踞在大厅中的龙，当心地上的陷阱和龙的火焰吐息。龙的宝藏非常丰厚。向下层进发。



主线任务
野兽的本性 Nature of the Beast
关键道具
无
重要 NPC
无
支线任务
无
敌人列表
龙 Dragon
毒牙骷髅兵 Fanged Skeleton
巨型蜘蛛 Giant Spiders
毒蜘蛛 Poisonous Spiders
跛行骷髅兵 Shambling Skeletons
弓箭骷髅兵 Skeleton Archers
人狼 Werewolves

精灵废墟，下层
Elven Ruins: Lower Level

任务描述：继续搜寻凋零之牙。

1．一进入这层就会遭遇蜘蛛的伏击。

2．遇到一个男孩鬼魂和骷髅的伏击。

3．在地图东面的小房间里，你发现一只被困在经匣里的幽灵想获得自由，通过触摸上面的宝石开始对话。答应帮助它，并选择"approach the stone altar with the gem"，这时幽灵就会愿意和你分享记忆，同时可以解开奥术战士（Arcane Warrior）专精职业。



4．接下来的大厅布满陷阱和骷髅兵，要小心推进，不要急躁。

5．通过一个魔法池子你来到了最底层，也就是人狼的巢穴。

主线任务
野兽的本性 Nature of the Beast
关键道具
奥术战士（Arcane Warrior）专精职业
重要 NPC
无
支线任务
精灵秘法 Eleven Ritual
敌人列表
恐惧法妖 Arcane Horror
吞噬骷髅兵 Devouring Skeletons
毒牙骷髅兵 Fanged Skeleton
毒蜘蛛 Poisonous Spiders
影魔 Shades
跛行骷髅兵 Shambling Skeletons
弓箭骷髅兵 Skeleton Archers
骷髅兵 Skeleton

人狼巢穴
Lair of the Werewolves

任务描述：了解到人狼和精灵两族纷争的真相，并做出决定。

1．和森林女神（Lady of the Forest）谈话，她指出萨斯灵（Zathrian）正是造成人狼诅咒的元凶，而森林女神也就是凋零之牙。你可以相信并接受她说的话，答应她带口信给精灵族人来谈判；也可以直接攻击。

2．如果你选择相信森林女神，用和平的方式解决问题，那么直接通过一条隧道直达精灵废墟一层，这里萨斯灵已经在等你。和他一起来到森林女神面前对峙。

3．萨斯灵拒绝去除诅咒，并要求你表态。你可以选择帮助精灵一族还是人狼一族。



4. 不同的选择会造成任务的多种结果：如果你帮助森林女神，那么打败召唤出树精来助阵的萨斯灵，他最后会投降，并答应通过牺牲自己的方式来解除人狼的诅咒。这样剩下的人狼会全部变回人类(他们就说一声谢谢没有任何奖励就走人了……)。回到营地后，Lanaya会答应你抗击黑潮军。如果你的劝说技巧足够高，那么第一次见森林女神的时候还可以直接建议灭绝精灵一族，这样你会和人狼一起来到精灵的营地实施大屠杀。事成之后，凋零之牙会答应你到了最后一战的时刻会派遣人狼来帮助你。无论是哪种，你的会盟任务都会完成。

主线任务
野兽的本性 Nature of the Beast
关键道具
无
重要NPC
Zathrian
Lady of the Forest

支线任务
无
敌人列表
守卫 Gatekeeper
狂乱人狼 Rabid Wolves
复仇魔君 Revenant
影狼 Shadow Wolves
疾风 Swiftrunner
人狼 Werewolves
凋零之牙 Witherfang



先烈如她 Paragon of Her Kind

霜背山 Frostback Mountains

任务描述：为了争取矮人部族的支持，你来到霜背山。

1. 来到霜背山，可以和地面上的矮人进行交易，完成一些支线任务。
2. 洛罕的信使伊姆瑞克(Imrek)试图进入奥兹玛城未果，而作为灰鹫护卫的你却获准进入，这激怒了他们。他们对你发起了攻击。消灭他们，进入矮人王国。



主线任务
先烈如她 Paragon of Her Kind
关键道具
无
重要NPC
Faryn
支线任务
卡门的挽歌 Cammen's Lament
该死的逃兵 Dereliction of Duty
中止通告 Notice of Termination
敌人列表
保镖 Bodyguards
赏金猎人 Bounty Hunters
伊姆瑞克 Imrek

奥兹玛，平民区 Orzammar Commons

任务描述：来到矮人的地底世界，奥兹玛城宏伟壮丽，却正经历着一场政治危机。和守卫长(Captain of Guards)交谈，得知目前奥兹玛势力强大的两派正在为王位而斗得天昏地暗：一派是贝伦王子(Prince Bhelen)，一派是哈罗蒙勋爵(Lord Harrowmont)。其实对你这个局外人来说，两派都一样不免掺杂着政治的阴暗面。你可以支持他们中的任何一派，这不会影响你和矮人结盟的最终目的。只是你接获的任务一开始略有不同而已。两方都承诺你只要你帮助他们取得王位，那么出兵支持灰鹫护国团就不在话下。为了助选，你要为支持的政治势力取得“政绩”给元老院(Assembly)看。两派最终都会要求你去消灭猖獗的走私集团头目贾维亚(Jarvia)。



贫民窟 Dust Town

任务描述：调查并发现贾维亚藏身之处的入口。

1. 和Nadezda对话，获得贾维亚藏身之处的情报。
2. 击败贾维亚的手下，用指骨钥匙开启通往她藏身之处的大门。

主线任务
先烈如她 Paragon of Her Kind
关键道具
指骨钥匙 Finger Bone Token
重要NPC
Nadezda
Rogek
Zerlinda

支线任务
贼有贼道 A Thief in the House of Learning
贫民暴动 Casteless Ambush
稀有金属 Precious Metals
城市之钥 The Key to the City
不幸的泽琳达 Zerlinda's Woe
敌人列表
贫民窟恶棍头子 Dust Town Thug Leader
贫民窟恶棍 Dust Town Thugs
“鬼影”克瑞比 Shady Corebit
恶棍头子 Thug Leader
恶棍 Thugs

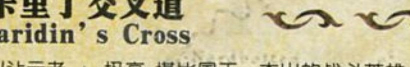
黑帮老巢 Carta Hideout

任务描述：大闹贾维亚犯罪集团的藏匿地点，一锅端。

1. 一路杀死挡路的黑帮成员。
2. 来到地下监狱门前，用狱卒的钥匙解救被关押的矮人平民勒斯克（Leske）。有趣的是，如果主角正好是矮人平民出身，那么你的老朋友勒斯克不会出现在监狱里，而会堕落成贾维亚的左右手。
3. 来到贾维亚的房间，消灭这个女魔头。
4. 经由秘密通道，从贾维亚的防具店逃出。



主线任务
先烈如她 Paragon of Her Kind
关键道具
无
重要 NPC
Leske
支线任务
贾莫的私藏 Jammer's Stash
敌人列表
黑帮刺客 Carta Assassins
黑帮守门人 Carta Doorman
黑帮狱卒 Carta Jailor
黑帮恶棍 Carta Thugs
精灵雇佣兵 Elven Mercenaries
巨蜘蛛 Giant Spiders
贾维亚 Jarvia
奎纳瑞雇佣兵 Qunari Mercenaries


卡里丁交叉道 Caridin's Cross

任务描述：杀死贾维亚还不足以让元老院下决心。你拥护的贵族委托你寻找到失踪的帕拉贡（Paragon）和布兰卡（Branka）。帕拉贡在矮人文化中地位极高，堪比国王。杰出的战斗英雄、能工巧匠或伟大的政治家才有可能被推选为帕拉贡，成为永远的楷模和精英，并且这荣耀会在其家族中流传下去。

1. 奥格伦（Oghren）是布兰卡的丈夫，为了寻找妻子，在通往卡里丁交叉道的地底秘道（Deep Roads）入口，他会主动要求加入你的队伍。
2. 进入错综复杂的地底隧道，消灭不断出现的黑潮军队。
3. 摧毁矮兽人的营地。
4. 沿着踪迹前往奥坦矿洞（Ortan Thaig）。

主线任务
先烈如她 Paragon of Her Kind
关键道具
无
重要 NPC
无
支线任务
Asunder
The Drifter's Cache
The Shaper's Life
Topsider's Honor



敌人列表
地底雷龙 Bronto
地行兽 Deepstalkers
地行兽头领 Deepstalker Leader
精灵雇佣兵 Elven Mercenary
矮兽人 Genlocks
矮兽人巫师 Genlock Emissaries
雇佣打手 Hired Goons
壮兽人 Hurlocks
壮兽人精英 Hurlock Alpha
壮兽人巫师 Hurlock Emissary
食人魔 Orge
食人魔精英 Orge Alpha
嚎叫怪 Shriek



奥坦矿洞 Ortan Thaig

任务描述：深入矿洞深处追寻布兰卡下落。

1. 深入矿洞，在蜿蜒的通道中前进。
2. 一个疯疯癫癫的矮人鲁克（Ruck）突然出现警告你不要再走，然后溜走。
3. 你终于在矿洞深处发现了布兰卡的日志，这时突然出现了变异蜘蛛女王（Corrupted Spider Queen），杀死它。根据日志中的记录，前往死亡沟渠（The Dead Trenches）。



主线任务
先烈如她 Paragon of Her Kind
关键道具
无
重要 NPC
Ruck
支线任务
Asunder
Topsider's Honor
A Mother's Hope

敌人列表
变异蜘蛛 Corrupted Spiders
变异蜘蛛女王 Corrupted Spiders Queen
狂怒幽灵 Enraged Spirits
遗忘幽灵 Forgotten Spirits
矮兽人 Genlocks
矮兽人巫师 Genlock Emissaries
巨型毒蜘蛛 Giant Poisonous Spiders
巨型蜘蛛 Giant Spiders
壮兽人 Hurlocks
气恼幽灵 Indignant Spirits
食人魔 Orge
毒蜘蛛 Poisonous Spiders
嚎叫怪精英 Shriek Alpha
石魔像 Stone Golems
穴居爬虫 Thaig Crawlers




死亡沟渠 The Dead Trenches

任务描述：找到布兰卡。

1. 帮助卡兜（Kardol）的死亡军团（Legionnaires）抵抗一波又一波的黑潮怪物袭击。
2. 发现一名遭受灾变影响已经变异的矮人赫斯匹斯（Hespith），无法听清她断断续续的话语。
3. 在军团祭坛（Legionnaire Altar）找到钥匙，并开门。
4. 进入孵化之母（Broodmother）的洞窟，展开一场血腥艰难的持久战。



主线任务
先烈如她 Paragon of Her Kind
关键道具
军团钥匙 Legionnaire Key
重要 NPC
Hespith
Kardol
支线任务
The Dead Caste
The Gangue Shade
The Shape's Life
Stalata Negat
Topsider's Honor

敌人列表
古代黑潮军 Ancient Darkspawn
地底雷龙 Bronto
孵化之母 Broodmother
吞噬骷髅兵 Devouring Skeletons
矮兽人 Genlocks
矮兽人精英 Genlocks Alpha
矮兽人巫师 Genlock Emissaries
壮兽人精英 Hurlock Alpha
军团幽灵 Legion Spirit
食人魔 Orge
嚎叫怪 Shriek

真空神砧
The Dead Trenches

任务描述：这里你要做出最终决定，是支持布兰卡还是支持卡里丁，这样将决定真空神砧的最后命运。

1. 和布兰卡会面。
2. 逃离毒气陷阱。
3. 来到存放魔像的房间。
4. 摧毁聚魂仪（Spirit Apparatus）。
5. 终于来到有真空神砧的房间，这里要做出决定，是支持布兰卡还是支持卡里丁。如果你支持布兰卡，打败卡里丁，那么她会答应你为你送去魔像军团作为最终战的支援；如果你支持卡里丁，打败布兰卡，那么他会要求你毁掉真空神砧，且自己也跳入沸腾的熔岩里。不论你最后选择谁，两人都会愿意为你打造一顶王冠。

主线任务
先烈如她 Paragon of Her Kind
关键道具
真空神砧 Anvil of the Void
重要 NPC
Branka
Caridin
支线任务
无

敌人列表
狂怒幽灵 Enraged Spirits
遗忘幽灵 Forgotten Spirits
矮兽人 Genlocks
矮兽人精英 Genlock Alpha
矮兽人巫师 Genlock Emissaries
壮兽人 Hurlocks
食人魔 Orge
聚魂仪 Spirit Apparatus
石魔像 Stone Golems

新王加冕
A King Is Crowned

任务描述：你带着王冠回到元老院大厅（Chamber of the Assembly），将王冠交给你支持的候选人。贝伦王子或哈罗蒙勋爵在你的助力下会登上王位，加冕为新一代的矮人国王。失败的一方会立刻拒绝失败并展开攻击。这是你与矮人结盟的最后一战。结束之后，与矮人的联盟契约便大功告成。

PART V 部族会盟
Landsmeet

举行部族会盟
Calling for the Landsmeet

任务描述：在完成所有契约任务后，前往赤壁堡，与堡主伊蒙谈话，他会询问你是否已经准备好前往首都德尼仑，并进行会盟。答应他，并前往堡主在首都的宅邸。到达后，你突然得知克兰国王（King Cailan）的遗孀，背叛者洛罕（Loghain）的女儿——安诺拉王后（Queen Anora）被秘密囚禁的消息。王后的女仆厄琳娜（Erlina）告诉你王后正被关押在豪威堡主（Arl Howe）的宅邸里。你接获全新的任务：营救王后（Rescue the Queen）。

营救王后
Rescue the Queen

德尼仑堡主宅邸
Arl of Denerim's Estate

任务描述：营救被囚禁的安诺拉王后。

1. 在厄琳娜的帮助下潜入德尼仑堡主宅邸。
2. 如果你想避免战斗，可以实现乔妆打扮，骗过警卫。否则你必须一路杀进去。
3. 见到王后并与她对话。
4. 闯入豪威的房间，找到通往地牢的钥匙。



5. 救出瑞丹（Riordan）。

主线任务
营救王后 Rescue the Queen
关键道具
灰鹫护国团文件 Grey Warden Documents
重要 NPC
Erlina
Queen Anora
Riordan
支线任务
无
敌人列表
守卫 Guards
马巴利战犬 Mabari
士兵 Soldiers

德尼仑堡主宅邸，地牢
Arl of Denerim's Estate (Dungeon)

任务描述：杀死豪威堡主及其走狗，彻底解救王后。

1. 进入地牢，躲开火焰陷阱。
2. 杀掉可恶的豪威堡主及其走狗。（如果你的出身是人类贵族，那么国恨家仇你可以一并报了）
3. 在地牢北面的监牢里你还能见到豪威的儿子，无恶不做的沃恩（Vaughan）。（如果你扮演的是城市精灵出身，且当时没有杀掉他的话）接下来的选择很多：你可以杀掉他；或者让他在牢里待到发霉发烂；或者以自由为诱饵，迫使他在会盟中为你投票；或者要求他用钱换取自由。如果你的劝说技能足够高，甚至还能不释放他就获得拿钱的钥匙。
4. 如果你伪装得足够好，不杀任何一个没必要杀害的守卫救出王后，能获得额外的经验值奖励。

主线任务
营救王后 Rescue the Queen
关键道具
下层监狱钥匙 Key to Lower Prison
豪威的钥匙 Howe's Key
重要 NPC
Rexel
Soris（仅限城市精灵出身）

支线任务
消失的圣堂武士 Lost Templar
任务中失踪 Missing in Action
被折磨的贵族 Tortured Noble
敌人列表
豪威堡主 Arl Howe
豪威卫士 Howe Guards
狱卒 Jailor
马巴利战犬 Mabari
法师 Mage



TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY



营救结果 The Rescue

任务描述：回到安诺拉王后身边，带她逃走。正在这时，凯瑟琳爵士（Ser Cauthrien）突然闯入，你可以采取如下行动：

- 投降，这样安诺拉能顺利逃走，直接触发"被捕"剧情。
- 试图解释安诺拉是被捉到的，可惜安诺拉会背叛你，康辛会发起攻击。
- 直接对凯瑟琳动武能获得一把不错的双手剑。如果输掉了也会触发"被捕"剧情，你要设法从德拉孔要塞（Fort Drakon）逃出来。



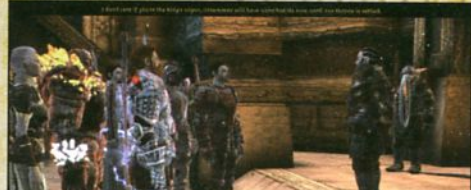
回到府邸 Back to the Estate

不论你是否被捉住，用何种方法逃出要塞，总之最后回到伊蒙堡主的府邸，为即将到来的会盟做准备。接下来是大量的对话与选择。你要挑选你心目中合适的对象来接任法兰登的王位，以及各个角色的归属与安排。你先要和伊蒙堡主、王后一起交谈。然后和王后单独谈话。王后寻求你的支持，这里你可以随便选，比如支持她，或让她嫁给你（如果你是人类贵族男性），或者劝她嫁给阿里斯泰。然后你要去和阿里斯泰谈话，他丝毫没有坐上宝座的准备，根本不想成为国王。你同样可以给他各种建议：劝他黄袍加身，劝他迎娶安诺拉，劝他迎娶你（如果你是人类贵族女性），等。总之要在之后的会盟中胜出，你需要做大量的思想工作，赢得贵族们的好感和票数。一旦准备好，你就可以向德尼任的王宫进发了。



部族会盟 The Landsmeet

终于来到部族会盟的现场。今天这里必须决出一个新的人类国王。谁能胜出，取决于之前你的工作。不过无论贵族们如何投票，都会造成以洛罕为首和以你为首的不满：



- 如果洛罕胜出，则你会挑起反击，先是打群架，然后和他一对一单挑。
- 如果你胜出，则洛罕会挑起反击，先是打群架，然后和你一对一单挑。

在你对洛罕的一对一对决中胜出后，你有两种选择：

- 杀死洛罕，让他为之前的一切付出应有的代价。
- 强迫他占到你这边，举行仪式加入灰鹫护国团。这么做会立刻让阿里斯泰离开队伍，再也不回来。而安诺拉王后却会为父亲生还而高兴。洛罕完成仪式后会加入你的冒险团队。

如果你杀死洛罕，那么阿里斯泰登上王位，要么安诺拉等上王位。根据你的性别不同，和之前的变数，又会有不同变化。结局场面可能是以下几种：

- 阿里斯泰与安诺拉共同统治

安诺拉不会嫁给杀死自己父亲的凶手。所以要是想让洛罕死，你就要亲自动手。如果洛罕还活着，那么阿里斯泰只有被他姐姐说服才会去争夺王位。

- 阿里斯泰与你一起统治

玩家必须扮演人类贵族女性，且维持一定好感度，让他迎娶你，你需要有很高的劝说技能。

- 阿里斯泰独自统治

一般来说比较容易达成的结局，只要他被姐姐说服，且洛罕也死了。

- 安诺拉独自统治

比阿里斯泰独自统治更容易达成的结局，实际上这是最容易的。因为阿里斯泰是否转变、洛罕是否死去都和此结局无关。



- 安诺拉与你一起统治

你必须是人类贵族男性，你必

须让洛罕活着；即便要他死也让阿里斯泰去动手。

无论如何，在部族会盟之后，一切都变得清晰起来，法兰登王国拥有了新的最高统治者，人类也做好了面对最终的大恶魔（Archdemon）的准备。

PART VI 最终决战
Final Onslaught

在完成了会盟之后，最终的决战也就降临了。和伊蒙堡主（Arl Eamon）交谈，然后和 Riordan 交谈，得知 Archdemon 真相和成为灰鹫护国团的意义所在。回到自己的房间，莫瑞柑会向你提出一个几乎无法拒绝的要求，这样你就能看到完美结局。如果你不接受她的提议，她就会永远离开队伍。你要依次征战以下地点，对付黑潮军的杂兵，一路杀到和最终 BOSS 战斗的地方：



德尼仑市场区
小荒村
德尼仑：城门
王宫区域
德拉孔要塞

这些杂兵虽然数量惊人，但是基本上杀伤力和你之前遇到的怪物比起来差了很多。只要坚持走流程，稳住实力，就可以稳定地过关，杀到德拉孔要塞二楼，并最终登上屋顶，迎接最后的大决战。





最终决战
Archdemon

大恶魔（Archdemon）是一条属于上古诸神（Old Gods）的邪恶巨龙。击败它的要点在于：其所有的攻击都是基于精神伤害的。因此尽可能地收集所有的防具和药水，增加魔法状态，尽一切可能提升精神防御。另外，有再多的灵疗师和治疗师补血都是来不及的，至少带好 20 瓶以上的补血和补魔药剂。

巨龙具备四个状态：

1. 100% 满血状态。对你展开全力攻击，攻击包括：重击（大范围伤害）、扫翼（大范围击倒判定）、咆哮（大范围震慑判定）、火焰吐息（大范围正面伤害）、撕咬（严重伤害输出）。包括飞翔能力，使之能迅速转换目标。

2. 75% 血量状态。大恶魔会跳开转入第二形态，运用新的能力旋风（Vortex）。发动这一攻击后，在旋风攻击范围内的目标受到持续性的伤害，而且对目标的攻击力和防御力都有惩罚性影响。而处于旋风范围内的黑潮生物则不受此负面效果影响。

3. 50% 血量状态。大恶魔进入第三形态：开始蜷缩起来，并离开直接可接触的攻击范围。这时候它会采用远程方法攻击，而你也只有用远程攻击对付它。它会开始施展另一项新的能力：天谴（Smite），从天空中召唤出一道道的能量冲击波砸向你。此外，大批的黑潮生物也会涌入战场，挑战团队的群体控制能力。

4. 25% 血量状态。大恶魔进入其最终形态，更多的黑潮生物如潮水般出现。而它也随之开始发动终极攻击：黑潮爆击（Detonate Darkspawn），它残忍地使用遍地都是的黑潮生物当作自己的炮灰弹药，只要黑潮生物走近队伍，它就有可能被用作自爆攻击，造成附近所有人的伤害。

根据它不同时期的进攻状态，玩家要善于利用自己手中的兵力，进行轮番轰炸。一开始队友可以分散些，到了中后期，可以集中 DPS，使得 BOSS 掉血更快。记住根据传统和规则，对大恶魔的最后一击必须由一位灰鹫护卫完成，并牺牲自己与之同归于尽。如果你接受了莫瑞柑的仪式，那么你可以免于死亡，可以放心的施展最后一击。如果没有，那么就必须有其他的灰鹫护国团成员，如阿里斯泰去完成。

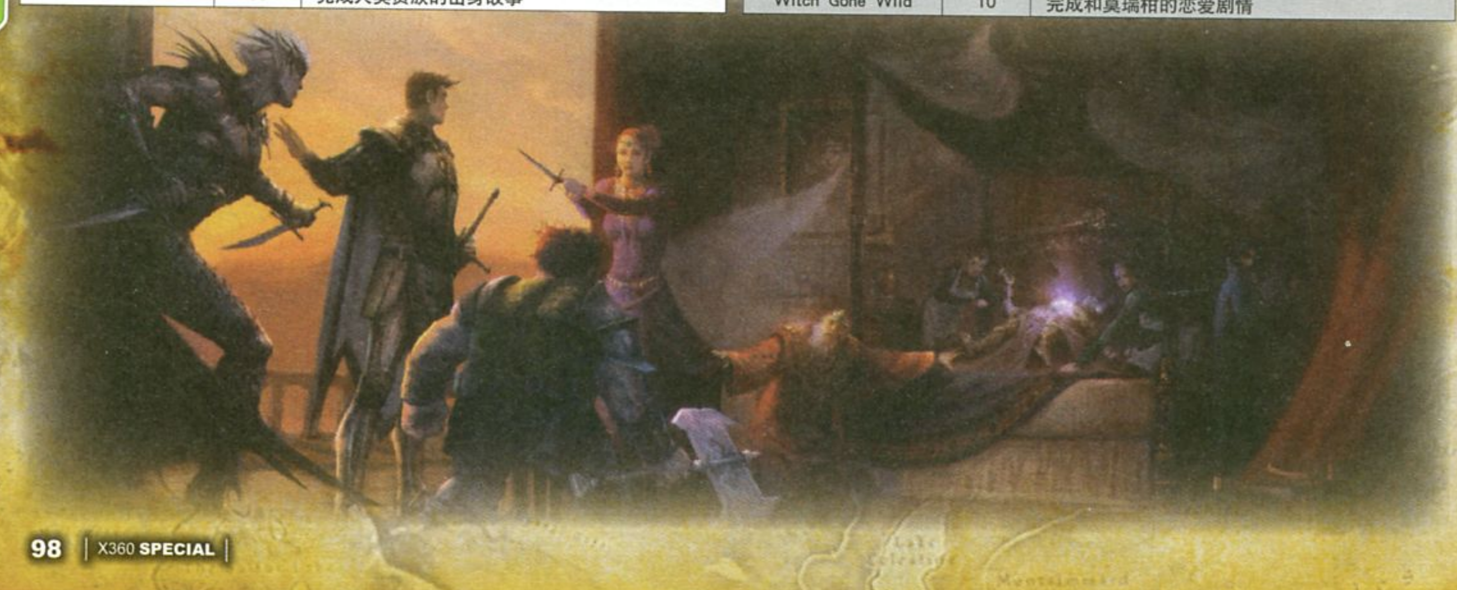
在打倒了这条恶魔之后，就可以好好享受结局了！恭喜你，灰鹫护卫，整个法兰登王国又再次摆脱了大灾变的威胁，和平又再次回到了这片土地上。



成就列表 Achievements

名称	成就点数	完成方法
A Dark Promise	30	最终决战前一晚同意莫瑞柑的计划
Accomplished Rogue	15	学会所有盗贼系天赋
Accomplished Warrior	15	学会所有战士系天赋
Annulment Invoker	20	法师塔任务中直接消灭所有变成怨魔的法师和乌德瑞
Archery Master	15	学会所有箭术系天赋
Archmage	25	选择魔法师并练到 20 级
Battery	10	用盾牌突袭杀死 50 个敌人
Bhelen's Ally	20	完成真空神砧(Anvil of the Void)任务，打造好王冠后拥立贝伦(Bhelen)当国王
Blackstone Auxillary	20	完成所有黑石佣兵团(Blackstone Irregulars)的委托任务
Blight-Queller	30	杀死 1000 个黑潮军团的敌人
Bloodied	15	完成任意种族的出身故事，且从未在战斗中死亡过
Bully	10	拥有较高的力量值，在对话中成功威胁对方 5 次
Casteless	10	完成矮人平民的出身故事
Ceremonialist	20	在圣灰之壶剧情中选择杀死 Kolgrim，并成功取得神器
Clever	10	设置一个陷阱
Conjurer	15	学会所有创造系的魔法
Conscripted	10	完成城市精英的出身故事
Corrupted	10	完成丛林精灵的出身故事
Crafty	15	合成 25 个道具
Crusher	10	用全力一掷杀死 50 个敌人
Defender	20	最终决战中保持一半以上援军生还，也可以选择不使用援军
Dragonslayer	30	圣灰之壶任务中在山顶用 Kolgrim 的号角召唤，并消灭出现的高等龙
Dual-Weapon Master	15	学会所有二刀流的天赋
Easily Sidetracked	30	完成 75% 以上的支线任务
Easy Lover	10	完成和泽梵的恋爱剧情
Educated	15	在商人那里购买任意一种增加基础属性点或技能点的卷轴并使用
Elementalist	15	学会所有元素系的魔法
Elite	30	进阶两个专精职业
First Knight	10	完成和阿里斯泰的恋爱剧情
Grey Warden	20	杀死 100 个黑潮军团的敌人
Harrowed	10	完成法师的出身故事
Harrowmont's Ally	20	完成真空神砧(Anvil of the Void)任务，打造好王冠后拥立哈罗蒙(Harrowmon)当国王
Heavy Hitter	10	一次性对敌人造成 250 点以上的伤害
Hero of Redcliffe	20	完成赤壁村剧情任务
Hexer	15	学会所有混沌系魔法
Hopelessly Romantic	20	完成所有和队友的恋爱剧情
I'm Kind of a Big Deal	30	通关且主角从未在战斗中死亡过
Indestructible	25	完成部族会盟剧情，且主角未在战斗中死亡过
Insidious	15	设置 25 个陷阱
Kinslayer	10	完成矮人贵族的出身故事
Last of the Wardens	20	完成奥斯塔伽主线剧情
Last of Your Line	10	完成人类贵族的出身故事

名称	成就点数	完成方法
Liberator	20	在先烈如她任务中选择帮助布兰卡(Branka)，并选择毁灭真空神砧
Lightning Reflexes	15	解除 25 个陷阱
Lockpicker	10	打开上锁的箱子或门
Magic Sympathizer	20	在法师塔任务中，先在第四层的黯灵界 Niall 的尸体上取得安卓拉之祷文(Litany of Andralla)，然后在面对乌德瑞时，利用祷文道具，阻止他把剩下的法师变成怨魔
Master Lockpicker	15	撬开 50 个以上的锁
Master of Arms	25	任意战士职业达到 20 级
Master Warden	25	消灭 500 个黑潮军团的敌人
Menacing	20	拥有较高的力量值，在对话中成功威胁对方 10 次
Mercenary	20	完成 15 个公告板上获得的委托任务
Nimble	10	解除 1 个陷阱
Perfectionist	40	完成四种结局的收集，根据消灭最终 BOSS 后的选项决定
Persuasive	10	使用铁齿铜牙技能成功劝说 5 次以上
Pickpocket	10	使用盗窃技能成功对任意 NPC 实施盗窃
Pilgrim	20	完成 1 项教会任务板的委托
Poacher	20	完成野兽的本性剧情
Pragmatist	20	选择不毁灭真空神砧(Anvil of the Void)
Rabble-Rouser	20	完成部族会盟剧情
Recruiter	20	让所有的队友加入队伍(不包括 DLC 中的石魔像)
Redeemer	30	最终决战前，说服洛罕为人类的抵抗做出牺牲
Resilient	25	完成奥斯塔伽剧情，且主角未在战斗中死亡
Sacreligious	20	在圣灰之壶任务中，选择与邪教(Cult of Andraste)合作
Shadow	25	选择盗贼职业，并达到 20 级
Sharpshooter	10	使用杀戮之箭技能消灭 50 个敌人
Shield Master	15	学会所有盾术系天赋
Silver-Tongued	20	使用铁齿铜牙技能成功劝说 25 次以上
Slayer	20	在野兽的本性任务中说服森林女神消灭全部精灵
Standard-Bearer	20	完成上古契约主线剧情，争取到所有势力的援助
Streetwise	20	完成任务板上名为 "K," "D," or "R" 的委托
Tactician	20	在不被敌人损伤的情况下，消灭 250 个敌人
Thaumaturgist	15	学会所有精神系魔法
The Collective Friend	20	为法师学会(Mages' Collective)完成 1 项委托任务
The Punisher	10	使用三重惩罚技能消灭 50 个敌人
The Ultimate Sacrifice	30	打败最终大恶魔时让阿里斯泰完成最后一击
Tinkerer	10	合成 1 个道具
Traveler	30	世界地图的探索度达到 90 以上
Two-Handed Weapon Master	15	学会所有双手系天赋
Veteran	20	进阶 1 个专精职业
Warden-Commander	30	最终决战前，说服阿里斯泰为人类的抵抗做出牺牲
Whirling Dervish	10	使用无敌旋风技能杀死 50 个敌人
Wine, Woman, and Song	10	完成和莉莉亚娜的恋爱剧情
Witch Gone Wild	10	完成和莫瑞柑的恋爱剧情



文 胜负师 美编 NINA

DARKSIDERS™

毫不夸张地说，《黑暗血统》为2010年的游戏界开了个好头。虽然这不是一部笼罩在闪光灯下的一线大作，但它凭借着自己对于前辈的模仿和自身特色的展现，让任何一个接触它的玩家都不会无视它的优点。纯正的魔兽美工为游戏画面增色不少，庞大的场景绝不缺少细节，动作设计和操作感在美式游戏中算是上乘了。游戏一开始会给人以类似《战神》的错觉，但实际上，本作更像是“黑暗版塞尔达”，游戏的战斗相对来说比较简单，而流程更注重于层层叠加、逐步推进的解谜，谜题设计十分精巧。随流程逐步取得特殊装备和解谜道具之后，可以活动的区域也会不断扩大，这使得游戏具备相当高的开放性，流程长度比七八个小时的同类游戏标准多出了近一倍，游戏的体验有些慢热，但却十分过瘾，是一款动作游戏玩家不容错过的佳作。

最高难度通关：约15小时 全成就：约20小时

黑暗血统		THQ/Vigil Games	动作
X360	Darksiders		美版
	2010年1月5日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

游戏系统详解



基本操作 CONTROLS

基本动作	键位
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
十字键←↑→	特殊装备切换
十字键↓	次要武器切换
A 键	跳跃
B 键	特殊动作
X 键	剑攻击
Y 键	次要武器攻击
LB 键	特殊界面
LT 键	视角锁定
RB 键	防御／冲刺
RT 键	使用特殊装备
按下右摇杆	调出准星
START 键	物品菜单
BACK 键	系统菜单

操作补充

特殊装备超过三种时，需要在物品菜单中进行设置；次要武器是指拳套和镰刀这两件武器；跳起后再按 A 键为二段跳，空中按住 A 键为“暗影飞行”，可缓慢滑翔一段距离；特殊动作包括开门、开宝箱、对话、投技、终结技等；按住 LT 键出现特殊界面后，可按 A、B、X、Y 四个键来使用魔法或道具，魔法和道具需要在物品菜单中提前设置好，另外，LT+RT 是召唤地狱马，LT+RB 是变身为混沌形态；按住 LB 会锁定离自己最近的敌人，没有敌人时则锁定正前方视角；按住 RB 键为防御，而左摇杆推任意方向 +RB 键就是冲刺，两者的操作比较容易混淆，要多加注意。

近战武器 WEAPON

本作中的武器装备很有特色，数量也不少，但近战武器只有三把，主武器是剑，攻击全部由 X 键掌管，而次要武器有两把，分别是镰刀和拳套，攻击由 Y 键操控，十字键的↓可以即时切换这两种武器。X 键和 Y 键组合的话，也能让武器之间产生攻击组合。武器命中敌人即可取得经验值，每把武器最高可升至 4 级，除了提升武器本身的攻击力，部分招式也需要升级之后才能购买。由于镰刀在性能上偏弱，因此剑与拳的组合比较主流，当然，一个 X 键从头按到尾也未尝不可。



混沌吞噬者 CHAOSEATER



“混沌吞噬者”作为游戏中的主武器，其战斗性能十分全面。基础技能中按住 X 键的浮空技接空中连技，再浮空，再连，这样的打法可以屈死大部分的中小体型杂兵。

技能购买优先推荐的是 Meteor Strike，这一招只需要 200 块钱，可以在空中冲刺能够取消空中连技过程中的下落硬直，更主要的是，前跳空中冲刺、落地冲刺循环使用，是游戏中非常实用的快速移动法，可在不能骑马时用于赶路，当然，如果是在上坡时，只用地面冲刺就行了。其次要购买的是 Whirl Wind Combo，价格 900，效果是可以使用停顿型的连续技，X（停顿）X，X，X 这一招的范围大，攻击频率高，对付单个和多个敌人时都相当不错，出招的过程中也可以按防御或冲刺取消硬直，安全性也有保证。剑在游戏终盘变化为“末日审判之剑”（ARMAGEDDON BLADE），其性能与“混沌吞噬者”相同。



招式类型	招式名称	出招方法
基本招式	Forehand Strike	X
	Return Slash	X,X
	Double Slash	X,X,X
	Reverse Backhand Strike	X,X,X,X
	Whirl Wind Combo	X（停顿）X
	Tornado Slash	X,X（停顿）X
	Dragon's Breath	X,X,X（停顿）X
180 度招式	180 Orbit Slash	方向拉后 +X
	Backside Slash	X，方向拉后 +X
	180 Double Spin Slash	X,X，方向拉后 +X
地面招式	Sword Uppercut	长按 X 后放开
	Sky Scraper	长按 X
	Power Strike	RB+ 按住 X
	Demon Edge	按住 LT 方向拉后 +X
	Harpoon Tackle	任意方向 RB+X
	Devil's Cross	防御反击
空中招式	CrossSlash A	空中 X
	CrossSlash B	空中 X,X
	Spin Slash	空中 X,X,X
	Flipsaw	空中长按 X
	Meteor Strike	空中任意方向 +RB

技能名称	等级	价格	效果
Demon Edge	1	400	—
	2	800	提升攻击频率
	3	1600	提升范围和频率
Harpoon Tackle	1	600	—
	2	1200	提升威力和距离
	3	2400	提升威力和距离
Flipsaw	1	800	—
	2	1200	提升范围和频率
	3	1600	速度和威力达到最大
Power Strike	1	300	—
	2	600	提升威力和范围
	3	1200	提升威力
180 Orbit Slash	—	600	—
Whirl Wind Combo	—	900	—
Meteor Strike	—	200	—

收割者 HARVESTER



死神镰刀“收割者”在商店以 1000 元的价格出售，也可通过输入密码免费取得。镰刀的性能优势在于几乎 360 度的攻击范围，其所有的招式升级也都集中在提升范围上，但攻击力低下是其非常明显的缺陷，攻击速度也并不理想，因此除了让连续技打起来更具变化，或是为了武器升满级的成就，“收割者”在游戏中没有必须要使用的场合。

招式类型	招式名称	出招方法
标准招式	Sweep Attack	Y
	Return Slash	Y,Y
	Reaper Claw	Y,Y,Y
	Death's Rage	RB+Y
	Reaper Blade	长按 Y
	Hell Razor	按住 LT，方向拉后 +Y
	Reaper's Revenge	任意方向 RB+Y
空中招式	Air Grinder	空中 Y
	Air Reaper Blade	空中长按 Y

技能名称	等级	价格	效果
Air Reaper Blade	1	400	–
	2	800	提升攻击范围
	3	1600	提升攻击范围
Hell Razor	1	400	–
	2	800	提升范围和频率
	3	1600	提升范围和频率
Reaper Blade	2	900	提升攻击范围
	3	1800	提升攻击范围
Death's Rage	–	900	–
Reaper's Revenge	–	1200	–

战栗冲击 TREMOR GAUNTLET



拳套"战栗冲击"是游戏中前期取得的一件武器，它不光是件武器，也是流程进行的必要解谜道具，效果是可以打碎蓝色的水晶，用于打通道路，有不少收集要素一定要用到拳套。

拳套的攻击速度慢，普通攻击的范围也窄，攻击力说高也不怎么高，一开始用起来会觉得比镰刀还要鸡肋，但拳套有一招只要操作得当，就能让这件武器的实用度一下子高几个档次！秘密就在长按 Y 键的蓄力技，这个招式的动作是向地面砸一拳，对周围的敌人都能造成伤害，中小型的敌人直接被浮空，这一招的威力并不大，但只要在蓄力接近临界点时松开按键，画面会停顿一下，砸出的范围也比普通蓄力要大得多，其威力是原本的 2 倍，如果是在空中蓄力使出这一招，那威力就达到了 4 倍，几下就能秒杀一片杂兵，极其生猛，如能熟练掌握松键时机，那战斗的爽快度会大幅加强。

招式类型	招式名称	出招方法
标准招式	Power Hook	Y
	Cross Crusher	Y,Y
	Tremor Smash	长按 Y
	Earthbreaker	RB+Y
	Tremor Punch	按住 LT 方向拉后 +Y
	Meteor Launch	任意方向 RB+Y
空中招式	Hammer Smash	空中 Y
	Air Tremor Smash	空中长按 Y

技能名称	等级	价格	效果
Air Tremor Smash	1	600	–
	2	1200	提升威力与范围
	3	2400	提升威力与范围
Tremor Punch	1	400	–
	2	800	提升攻击范围
	3	1600	提升威力
Tremor Smash	2	600	提升威力与范围
	3	1200	提升威力与范围
Meteor Launch	–	900	–
Earthbreaker	–	900	–

增效饰品 WEAPON ENHANCEMENTS

三把近战武器都有一个插槽，用于装备增效型的特殊饰品，游戏中共有 12 件饰品，其中两件在商店中购买，有 6 件是在游戏流程中及宝箱内取得，还有 4 件效果强大的"传奇装备"藏得比较隐秘，虽然不好找，但是取得后可以让主角如虎添翼，在流程攻略中会详细介绍取得方法，不要漏掉了。增效饰品的效果分为"插槽效果"（Slotted Bonus）和"被动效果"（Passive Bonus），第一种效果需要装备后才能显现出来，第二种效果只要取得该饰品即可，不必装备也能体现效果。注意，游戏终盘取得的"末日审判之剑"没有插槽。

武器大师 WEPON MASTER

插槽效果：提升武器的攻击力

被动效果：无

饰品分析：由于只需要1000元便可在商店购买，因此很可能是游戏中取得的第一件饰品。在最高难度的流程初期，让武器攻击力有所提升还是很有必要的，建议在购入剑的推荐技之后便马上购买，并装备。

祸害 BANE

插槽效果：让魔力根据时间慢慢增涨

被动效果：无

饰品分析：同样是商店出售的饰品，但售价达到了5000元，其效果又不显著。本作赚钱并不容易，如果说想要取得购齐所有武器招式的成就，那么钱就要花在刀刃上，这件可有可无的饰品，就等到钱多得没处花的时候再说吧。

破坏 RAVAGER

插槽效果：用环境物品杀敌获得的蓝魂增加

被动效果：大幅增加环境物品的攻击力

饰品分析：完成巨像的第一组挑战之后自动取得的饰品，为它浪费一个插槽不太值得，好在它有取得后就生效的被动效果，这样一来，用环境物品杀敌就容易多了，便于解开相关成就。

血之渴望 BLOODTHIRST

插槽效果：将武器对敌人的伤害转化为体力

被动效果：无

饰品分析：流程中第一个大迷宫"黎明大教堂"中取得的饰品，效果可以简单理解为"吸血"，对于动作游戏苦手的玩家来说，有此饰品，操作压力会大大减轻，特别是对付大型敌人和BOSS时。其吸血量不是很夸张，所以装上"血之渴望"一味蛮干也是不行的。

战斗知识 COMBAT LORE



插槽效果：增加攻击敌人所获得的经验值

被动效果：提升角色的防御力

饰品分析：由铁匠免费赠送的饰品，为了尽早让武器升级，可在取得后就马上装备在剑的插槽上。

收割机 REAPER

插槽效果：增加杀敌所获取魂的数量；对镰刀有额外的灵魂加成

被动效果：无

饰品分析：在中期迷宫"山谷"中取得的饰品，主要作用无疑是用来赚钱的。但是由于蓝魂增加量并不算太明显，所以在取得传奇装备后就没有占据一个插槽的必要了。

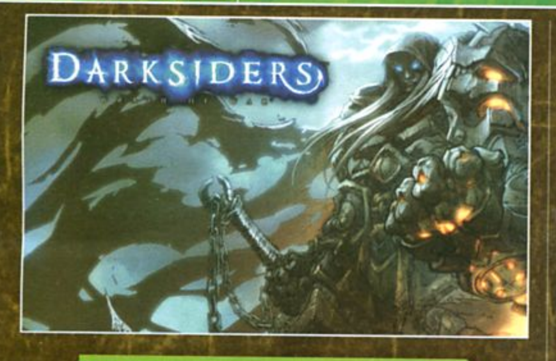
地狱火 HELLFIRE



插槽效果：提升武器攻击力；一定几率让目标着火追加害伤

被动效果：无

饰品分析：取得拳套后，前往流程初期的"十字路口"便可获得。因为效果只是追加攻击力，与有被动技和复和效果的饰品相比，就显得过于单纯了，一般来说不用经常装备。



屠杀 CARNAGE



插槽效果：增加近战武器攻击时取得的混沌值
被动效果：无
饰品分析：混沌值也就是变身所需的能量，此饰品可增加变身的机会，但需要到达“干燥之路”后才能取得，实用度和地狱火一样，因为单纯而显得有些尴尬。

战斗的荣耀 WAR'S GLORY



插槽效果：大幅增加近战武器攻击时取得的混沌值；大幅提升武器所获得的经验值
被动效果：大幅增加变身的持续时间；大幅提升近战武器的攻击力
饰品分析：在流程后期的大迷宫“烙铁天篷”中取得，其效果之强大，无愧为“传奇装备”！取得后装在剑上非常合适，不仅攻击力更生猛，而且变身的机会也大大增加。如次要武器需要练级，则可以装在对应的插槽上。

斗争祭品 STRIFE'S OFFERING



插槽效果：提升武器攻击力；杀死敌人时增加额外的混沌值和魔力
被动效果：大幅提升射击武器的攻击力；大幅提升对敌人射击武器的防御力
饰品分析：从“烙铁天篷”脱出之后，在“阿什兰”取得的传奇装备。其插槽效果显然比不上“战斗的荣耀”，但是被动效果不错，对于玩家来说，不占插槽摆在那儿也还是挺有用的。

怒之拥抱 FURY'S EMBRACE



插槽效果：各种攻击都可以吸取魔力
被动效果：提升魔法的攻击力；杀死敌人增加额外的魔力；在地图上显示所有宝箱和道具的位置
饰品分析：在最后一个大迷宫“黑之王座”中取得的传奇装备，吸魔、加魔、增加魔法威力，这些统统都不重要，显示所有宝箱和道具位置对于收集要素来说简直就是福音，由于本作的地图比较完善，而且又有此圣物，因此流程攻略中就不放地图了。

死之祝福 DEATH'S BLESSING



插槽效果：将武器对敌人的伤害转化为体力；大幅增加武器的攻击力；大幅增加杀死敌人后取得魂的数量；对镰刀有额外灵魂加成
被动效果：无
饰品分析：在流程最后，收集“末日审判之剑”阶段，在“滚烫的恐惧”北侧分支中取得的传奇装备，很明显，其最主要的作用就是赚钱。因为本作的最终BOSS难度不大，当游戏进行到这里时，要击败最终BOSS并不需要额外购买什么技能和道具，因此，赚钱主要是为了解锁成就的。如果手里的钱分配合理的话，“死之祝福”就基本没什么用武之地了。

特殊装备 GEAR & EQUIPMENT

本作的特殊装备有 6 种，类似于附武器，按 RT 键使用，其主要功能是用于解谜而不是攻击，甚至有两件装备完全不具备攻击力。特殊装备会随流程逐个取得，在解谜推进过程中经常要用到，其功能会随着不断使用而逐步熟悉。不过在此之前，还是有必要了解一下这些特殊装备的用途和谜题的基本构成，做到心中有数。



地之传唤者 EARTHCALLER



“地之传唤者”是一个号角，游戏初期获得的一件装备，用于唤醒像门一样的巨像，需要用到的地方仅三次。号角吹响时会有十分微弱的攻击力，同时具有把中小体型的敌人吹翻的效果，大体型的敌人也能吹出硬直，把敌人吹翻在上前攻击的战术在游戏初期还是可以一试的，但在对系统逐步熟悉之后，这样的战术又显得比较累赘，因此号角也可能很快被束之高阁。

十字飞刃 CROSSBLADE

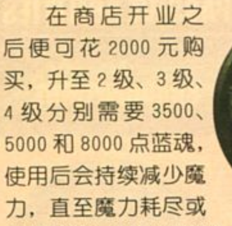


在第一个大迷宫“黎明大教堂”中获得的回旋镖“十字飞刃”是游戏中使用非常频繁的一件特殊装备，有多种解谜需要用到它。一种是引爆炸弹，而暗色的炸弹需要利用飞刃可以锁定多个目标的性能，先调出准星锁定火源，再锁定炸弹，让飞刃把火带到炸弹上将其引爆；一种是攻击恶魔植物，另其暂时失去攻击性；一种是打击远处或高处的白色晶体，击中后晶体会变成红色，同时开启机关或产生地形变化，有时有多个晶体需要间隔很短时间命中，那么同样需要锁定多个目标来实现；在取得“时空纹章”后，用飞刃射向时空装置还可以启动时间变慢攻能。除此之外，飞刃可以直接用于战斗，在商店中购买相关能力之后，攻击力也会有所提高，打蝙蝠、飞虫还不错，有一些特定的敌人必须有飞刃辅助才能解决。

仁慈 MERCY



手枪“仁慈”在打败 BOSS 施痛者之后就能马上获得，可以在骑马时使用。虽然在商店里可以购买增加射击威力的技能，但是手枪的威力依然很低，对一些装甲较厚的敌人和 BOSS 无效，也限制了手枪的适用范围。攻击恶魔植物，打远处的蝙蝠或飞虫十字飞刃也可以胜任。游戏中惟一必需使用手枪的地方就是打沙虫 BOSS 的时候，当然，如果你是《鬼泣》的粉丝，倒是可以 COS 一把将敌人挑空再开枪射击的经典招式。



深渊之链 ABYSSAL CHAIN



在后期迷宫“烙铁天篷”中获得的“深渊之链”是一件使用率很高的特殊装备，其主要作用是抓取空中蓝色的摆荡点或是红色的悬挂点，跳到原本无法到达的地方。不过链子的抓取距离有严格限制，而且摆荡点和悬挂点都需要在视线范围内时才会出现按键提示。另外，可以攀爬的墙壁也是可以抓取的，主角会直接飞到墙壁上，有很多收集要素都需要有链子的帮助才能找到。在战斗中，深渊之链是对付大蜘蛛的必要装备，而在一般的战斗中，链子可以把中小体型的敌人拉翻在地，而大型敌人则是主角自己飞身过去，与敌人之间的距离瞬间接近，只要有想像力，就可以玩出一些华丽的组合技。

虚空行者 VOIDWALKER



“虚空行者”是游戏最后一个大迷宫“黑之王座”中取得的特殊装备，大部分情况下需要调出准星后才能准确使用，虽说操作也是射击型的，但没有任何攻击力。其作用是在一种像教堂彩色玻璃一样的魔法阵上制造出入口，角色和物体可以在出入口之间进行瞬间穿梭。出入口只有一个是无效的，而且只能制造两个，第三个出现时，第一个就会消失。“虚空行者”还有一种用法是蓄力，其作用是通过出入口时获得很大的推力，这样就能跳得很高或跳得很远。这一件特殊道具用得最多的地方还是最后一个迷宫的解谜，当然还有一些收集要素中也会用到。可以这么说，与“虚空行者”相关的解谜是游戏中设计最为出色的谜题，玩家如果尽可能不参照攻略提示去解决，那么获得的游戏体验会更为精彩。

幻影面具 MASK OF SHADOWS



游戏终盘时获得的特殊道具，开启“幻影面具”后画面色调会偏红，并有灰烬在空中飘舞，关闭后又会恢复常态。开启面具时，可以让处于异空间的物品显现出来，还有隐藏的推进点、摆荡点等也会显形，有一些收集要素需要开启面具后才能取得。最终决战兵器“末日审判之剑”的碎片必须用“幻影面具”才可以取得，这是面具的必要用途。

魔法介绍 WRATH POWERS

游戏中的魔法称之为“愤怒力量”（WRATH POWERS），出于一般习惯，以下均称之为魔法。本作的魔法种类不多，只有4种，除了第一种是序章后便直接取得的，其余三种都需要在商店购买，而且一开始不能全部购买，会随流程推进逐步开放。魔法可以购买升级，最高升至4级，但价格昂贵。

利刃喷泉 BLADE GEYSER



在序章这后取得“混沌吞噬者”的同时取得的魔法，升至2级、3级、4级分别需要5000、7500和12500点蓝魂，每次使用会消耗一格魔力。这个魔法类似于一般动作游戏里的“保险”，判定范围是身体周围一圈，攻击力比较低，不过在游戏初期，主角体力魔力较少，攻击力较低时，用“利刃喷泉”删减大型敌人的体力，或用于解围还是很有用的，可减轻玩家的压力。

石化皮肤 STONESKIN



在商店开业之后便可花2000元购买，升至2级、3级、4级分别需要3500、5000和8000点蓝魂，使用后会持续减少魔力，直至魔力耗尽或中途取消。“石化皮肤”顾名思义，就是让自己的身体坚硬化，角色的防御力会大幅提高，也不容易被打出硬直，可与敌人硬拼。不过因为其持续消耗的特性，所以实用度并不算高，不需要优先购买，在钱不多的情况下也不需要考虑升级。

牺牲 IMMOLATION



在击败BOSS提阿玛特后，可以在商店花2500元购买，升至2级、3级、4级分别需要5000、7500和12500点蓝魂，使用后会持续减少魔力，直至魔力耗尽会中途取消。“牺牲”发动之后，角色的身体会被地狱火包围，对周围的敌人造成传递型的火焰追加伤害，但同时也会削减角色自身的体力。在体力上限还比较低时，这个魔法是很不可靠的，实用价值甚至低于“石化皮肤”，如为解开全魔法取得的成就，那么只需购买第1级。

痛苦 AFFLICTION



在击败BOSS施痛者之后，可以在商店花2500元购买，升至2级、3级、4级分别需要5000、7500和12500点蓝魂，每次使用会消耗两格魔力。“痛苦”使用后会出现具有追踪效果的毒蛇，对敌人造成连续的伤害，其攻击力和持续时间会随升级提升。这是游戏中最实用的魔法，可以视现金持有量，将此魔法升至3级甚至4级，这样一来，在杂兵战中只要用上一发，可对中小型杂兵清屏，对大型敌人则是重创，战斗难度会大幅降低。



被动技能
PASSIVE ABILITIES

被动技能是指取得后便可永久有效的特定能力，一般用于解谜或剧情推进，也有战斗相关的能力，合理运用可以让战斗更加轻松。

暗影飞行 SHADOWFLIGHT



最先取得的被动技能，其效果是在空中按住 A 键可以进行一段时间的滑翔，增加空中移动的距离。滑翔状态在冒着气流的推进点上经过时，会获得上升的动力，可以飞得很高，而滑翔时间也会增加，在流程中会多次利用到。注意，使用“暗影飞行”之后就不能使用空中冲刺了。

防御反击 BLOCK COUNTER



完成巨像的第一组挑战之后获得的被动技能，属于战斗型的能力。使用方法是在敌人攻击到达瞬间按住防御键，成功之后会出现慢动作，并自动反击，反击的威力相当可观，但反击动作中并不是无敌的，如果敌人进行连续的攻击，那在反击过程中反而会受伤。好在反击动作是可以取消掉的，因此只要看清敌人的动作，就能取消以增强安全性。

毒蛇洞 SERPENT HOLES



通过“黎明大教堂”后开启的被动技能，效果是游戏中所有的商店都变成了传送点，可在不同的地区之间穿梭。不过地区穿梭并不是瞬移，而是要走一段异空间通道，尽管如此还是可以省去大量往返跑路的时间。有三个地区的异空间通道中有收集要素，请注意流程中的提示。

混沌形态 CHAOS FORM



取得 BOSS 提阿玛特的心脏后在恶魔萨梅尔处换取的能力，也就是在序章中主角被剥夺的变身能力。变身后虽然移动速度大幅下降，但具备无敌时间，攻击力也大幅上升，是用于清除大批杂兵、大型敌人或是与 BOSS 硬拼绝佳的手段，可积极使用。变身后的推荐连技是 X，X，Y，X。

时空纹章 CHRONOMANCER



取得 BOSS 施痛者的心脏后在萨梅尔处换取的能力，这个被动技能需要利用发蓝光的时空装置才能发动，靠近按 B 键或者用十字飞刃打一下都可以发动。发动之后一段时间内时间会慢变，在一些解谜和收集中会用到。

毁灭 RUIN



“毁灭”是 BOSS 深渊角斗士的战马，在将角斗士击败之后就成了主角的坐骑，在可以骑马的地方能够随时召唤。骑马状态可以用剑和手枪进行攻击，剑的攻击力会大幅提升，只是操控会有一点难度，不能急转弯。战马具有冲刺技能，每用一次会消耗一格冲刺槽，最多连续冲刺 5 次，冲刺槽会随时间回复。用完后下马再上马，可以让冲刺槽瞬间回复。有一些 BOSS 必须骑马方可击败，另有两个成就与骑马有关。

全成就指南

《黑暗血统》的成就设计不算复杂，其中有大量与流程相关的剧情成就，方法得当的话，只需一周目 20 小时左右就能取得 1000 点成就，这就要求玩家在游戏的一周目就直接选择最高难度进行游戏。由于初始能力较低，高难度的敌人攻击力又很高，因此对操作和技巧还是有一定要求的。好在游戏后期的解谜和收集占了重头，战斗难度反而越来越低。当然，你可以一周目打普通难度，这样一来就没太大压力了，只要取得“深渊铠甲”，就可以在高难度继承这一要素（这是二周目惟一可以继承的内容），挑战难度会大大降低，但因为本作的流程对于一般的动作游戏来说是比较长的，所以全成就时间会被拉长到 30 小时左右，如何取舍就看玩家个人情况了。虽然大部分成就都比较简单，但还是要注意其中几个可能会在流程中错过的成就，如果没有事先留好存档，可能又得浪费好几个小时，那就太不值了。



成就名称	点数	取得条件
Prison Break	20	从监狱里释放恶魔萨梅尔，剧情成就
Death Dealer	10	见到商店掌柜，剧情成就
Like A Bat Outta Hell	40	打倒 BOSS 提阿玛特
One Tough Cookie	10	见到铁匠，剧情成就
Rocked Your Face Off	40	打倒 BOSS 施痛者
Ashes to Ashes	40	打倒 BOSS 地狱沙虫
One Mean Mother	40	打倒 BOSS 希丽萨
Payback's A B****	50	打倒 BOSS 领主
The Final Challenger?	70	打倒最终 BOSS 阿巴顿
Balance Restored	100	NORMAL 难度通关
The True Horseman	100	APOCALYPTIC 难度通关
To Move A Mountain	10	取得号角“地之传呼者”，剧情成就
Who's Counting?	20	比铁匠干掉更多的天使
Reach Out And Touch Somebody	10	取得“深渊之链”，剧情成就
Into the Void	10	取得“虚空行者”，剧情成就
Elemental Thief	10	取得“十字飞刃”，剧情成就
Sight Beyond Sight	10	取得“幻影面具”，剧情成就
Devastator	10	一个“利刃喷泉”干掉 10 个以上的敌人
Treasure Hunter	20	找到并打开 150 个宝箱
Tremor Bringer	10	取得拳套“战栗冲击”，剧情成就
An Old Friend	10	取得手枪“仁慈”，剧情成就
Reaper	10	在商店中购买镰刀
Aerial Predator	20	在空战中杀死 160 个以上的敌人
Full Power	20	收集所有的生命石，让体力达到最大值
Wrath of War	20	收集所有的愤怒核心，让魔力达到最大值
Ultimate Blade	20	取得“末日审判之剑”，剧情成就
Wrath Machine	10	购买商店中所有种类的魔法
Reunited	20	获得地狱马“毁灭”，剧情成就

成就名称	点数	取得条件
Slayer	10	杀死 666 个敌人
Don't Make Me Angry	20	取得混沌形态变身能力，剧情成就
Chasm Jumper	10	取得“暗影飞行”能力，剧情成就
World Raider	30	收集全部 27 个古器物
Legendary Form	20	收集所有“深渊铠甲”的碎片
Rivers of Blood	10	累计让敌人流 3000 加仑的血
Dark Rider	10	骑马累计跑 100 英里
Horseman	20	骑马状态杀 150 个敌人
Time Lapse	15	取得“”时空纹章”能力，剧情成就
Battle Hardened	20	所有武器升到最高级，购买全部武器技能
High Flier	20	不落地连续杀死 5 只蝙蝠怪
Improvised Kills	10	使用环境物品杀死 150 个敌人
You Call This Easy?	10	EASY 难度通关
Open Air Parking	5	用汽车击落一架直升机
BFA	30	取得除此之外的所有成就

收集型成就



本作中与成就相关的收集要素有生命石碎片 16 块（其中 2 块在商店中换取）、愤怒碎片 20 块（其中 1 块在商店购买），每收集 4 块碎片可组成一块完整的生命石和愤怒核心，以提升体力和魔力上限，部分生命石在击败特定的 BOSS 后取得，而愤怒核心有 1 块在宝箱里取得，有 1 块要在商店购买，有 1 块在收集到古器物“皇帝”后换取。当体力和魔力达到最大值后，分别会开启一个成就。深渊铠甲碎片有 10 块，全部取得后可大幅提升防御力。古器物有 27 块，分为士兵 20 个、将军 6 个、皇帝 1 个，除了可以开启成就，每个士兵可在商店换 500 点魂，将军 1000 点，皇帝 5000 点，而且还与生命石碎片、愤怒碎片有关联。这些收集要素请特别留意流程攻略中的提示，另外，在玩家获得传奇装备“怒之拥抱”（Fury's Embrace）之后，那么所有地图上的所有宝箱都会显示出位置，只要据此有针对性地进行寻找，再配合攻略，收集类成就就不会错失。

累积型成就



开 150 个宝箱在收集过程中就会自然取得，杀死 666 个敌人、累计让敌人流 3000 加仑的血可以在统计数据中查到，基本上在游戏进程过半时可以自然取得，不必太在意。使用环境物品杀死 150 个敌人是指用汽车、水管、炸弹等物品消灭敌人，如果要尽早取得该成就，可以在流程初起多用环境物品杀敌。由于并不是所有的地方都可以骑马，所以骑马状态杀 150 个敌人需要玩家在可以骑马的地方就尽量上马，马上面的攻击力比较大，杀敌还是很容易的。相比之下骑马累计跑 100 英里比起杀 150 人要麻烦得多，因为马连续跑一分钟的距离才只是 1 英里不到，100 英里要连着跑两个小时左右，骑马杀 150 人和一般赶路时骑马加起来也不会超过 15 英里，因此是一个必须刷才能取得的成就，省心一点儿的方法是在最终 BOSS 战之前，在第二次打沙虫的那片沙漠上设法把左摇杆卡住，然后你就可以去干别的了，两小时后再来看一下，成就应该就解锁了。



武器技能全满



Battle Hardened 这个成就要求所有武器升到最高级，并购买全部武器技能，这里需要说明的是，与成就相关的武器只是剑、拳、镰刀这三把，均要升至 4 级，要取得“末日审判之剑”，武器技能也只是对应这三把武器的招式，射击武器技能、魔法都不算在内。就算不乱花钱，游戏中的魂也比较难赚，招式的价格较高，而且至少还要购买愤怒碎片、愤怒核心和三种魔法这些与成就有关的内容。正常来说，游戏通关时，用得最多的剑应该可以练到 4 级，其他两把就还差得很远，因此刷武器等级和刷钱都是必须的。

最佳的刷等级地点是 IRON CANOPY，时机是收集工作完成之后，因为此时手中有传奇装备，可以增加经验值以及取得魂的数量，刷起来效率更高。由打大蜘蛛 BOSS 希丽萨的地方返回 IRON CANOPY 内部，由三个悬挂点到对面，进入地下一层的第一房间，会出现十几只小蜘蛛，用武器将它们干掉，不要用魔法和变身。杀完后退回室外，再进屋子，小蜘蛛又会出现，如此反复即可。如果剑已经在之前的战斗中练满了，那么另外两把武器练满大概需要一个多小时，而且还有不少的魂进账，应该足够购买技能所需了。

可能遗漏的成就

游戏中存在着 4 个在一周目可能会遗漏的成就，如果错过了，就只有二周目才能补救了。

“用汽车击落一架直升机”发生在游戏的序章部分，最容易错过，但也较容易补救。游戏开始后不久，玩家会看到一个被锁链拉住的巨像，此时举起一辆车，把准星对着巨像方向的天空，大约几秒钟后，会有一架直升机飞过，此时立即用车子将其砸下。注意如果错过机会，直升机会自己坠毁，那就只能退出重来了。

“一个利刃喷泉干掉 10 个以上的敌人”的最佳完成地点是 CHOKING GROUNDS，在巨像的第一个挑战“限定时间内杀敌”中，一开始会有大批的丧尸，在他们集中时就放魔法，有很大机会干掉 10 人，失败的话就读档重来。能取得这个成就的地点游戏中还有，但依然推荐在此处完成。

“不落地连续杀死 5 只蝙蝠怪”就只能在 CHOKING GROUNDS 巨像的第三个挑战“用终结技杀敌”中完成了，挑战一开始会有 6 只蝙蝠出现，跳起用终结技干掉一只后，在空中使用滑翔接近另一只，再用终结技杀掉，再滑翔，如此反复即可。



“在空战中杀死 160 个以上的敌人”算是游戏中最麻烦的一个成就了。游戏中只有一处是空战射击关卡，在空战开始时，请手动存档，这一点非常重要！在空战部分，需要注意的是敌人的出现位置，也就是需要“背版”，特别是洞穴里的一群群飞虫，那是赚杀敌数的关键。另外，可以参看一下数据资料中的杀敌数量，这样可以做到心中有数。这个成就可能需要尝试多次，如果有挫败感，可以留着存档，以后再挑战。

“比铁匠干掉更多的天使”这个成就从理论上说是有可能错过的，但实际上更接近于剧情成就，因为在和铁匠兵分两路之后，玩家有更多杀天使的机会，想输都很难，所以不必太担心。想要保险一点的话，可以手动存个档，以防万一。

流程收集攻略

序章 PROLOGUE

游戏一开始的战斗属于简单的教学，小杂兵与天使战士都与玩家为敌，因为有变身能力，变身槽也处于不减状态，可尽情虐杀敌人。注意看到被锁住的巨像时，上方会有一架直升机飞过，用汽车将其砸下，可以解锁一个成就，这个成就非常容易漏掉，但可以选 NEW GAME 补救。走了一小段之后，变身能力消失，体力槽也从 8 条降至 5 条。从被腐蚀的墙壁爬上屋顶，由电线爬至对面，在屋子里会发生强制战斗。之后再按提示向前走一段，就会发生第一场 BOSS 战。

BOSS 领主 STRAGA

这个大家伙的攻击方式比较单调，地面的岩浆攻击左右跳跃或冲刺就能躲过；而双拳的重击可令平台倾斜，需要用二段跳来躲，躲的时机不容易掌握，好在这一招的攻击力很小；扔出的汽车其实就等于是给玩家送弹药来了，把车扔过去就能对 BOSS 造成损伤，当 BOSS 趴在平台边缘里，就上前攻击其头部。只要两三个回合，就可以发动终结技了。



十字路口 THE CROSSROADS

主角丧失了所有的力量，体力只剩下 2 条。在取得大剑“混沌吞噬者”（CHAOSEATER）的同时，还能取得魔法“利刃喷泉”（BLADE GEYSER）。之后在另一侧取得 200 点蓝魂后，回到了地面。在“六翼天使旅馆”（SERAPHIM HOTEL）的地下停车场上行，由电梯井可到达旅店 1 楼，小心这里有一个会自爆的大个子，可多利用防御，或用冲刺回避其攻击。损失的体力可以利用此处的绿魂宝箱来回复，用投技杀丧尸也可以回复少量体力。



在 2 楼会有一场强制战斗，干掉几个杂兵之后，会出现大型敌人，其攻击力不低，对自己的闪避能力不自信的话，可以先用两个魔法削减其体力，再砍几刀就会出终结技提示了。

来到“十字路口”（THE CROSSROADS），在商店处奸商需要 500 点蓝魂才会开业，不过他给了玩家一个特殊道具“寻宝者”（HOARDSEEKER），这样一来，地图上就能看到这一区域所有宝箱的位置了，这个地图目前有一部分宝箱无法开启，必须取得特定能力之后返回才行。由于游戏进行几个小时后就能取得传送能力，因此不必急于一时。注意在阶梯处进入地下，可以看到地图上有一个宝箱，还有一个绿色的十字架标记，那是游戏中的收集要素“古器物”（ARTIFACTS），**【第 1 个古器物】**在水下，潜水后取得。



破坏街道里全部 6 个消防龙头，会出现一个隐藏的宝箱，那可是 500 点蓝魂，可别错过了。来到商店上缴 500 蓝魂，店长还算有良心，会给你一个号角“地之传唤者”（EARTHCALLER），用它可以把挡路的巨像唤醒，并有将敌人吹翻在地的效果。在此之前，请按 START 开菜单，选择 OPTIONS 中的 ENTER CODE，输入密码“The Hollow Lord”（注意大小写），这样就可以在商店免费获得镰刀“收割者”（HARVESTER）。另外，收集的古器物可以在店里换蓝魂。

巨像走开后进入图书馆，在下层左侧进入水道后，可以在尽头的宝箱里取得**【第 1 块生命石碎片】**（LIFESTONE SHARD），每收集 4 块，可以让体力增加一条。

滚烫的恐惧 SCALDING GALLOW

出图书馆后，在场地中央的圆形场地，会迎来第二场 BOSS 战。

BOSS 幻影将军 PHANTOM GENERAL

幻影将军看上去威武，不过只要用号角一吹就被推倒了，之后前冲砍几刀，再吹，再砍，几下就能把他打入第二阶段。第二阶段的将军处于无敌状态，他会召唤两批杂兵，用浮空连技可以轻松解决。有

全收集图解

以下截图所示的是游戏中所有收集要素的位置参考，以流程中的取得顺序排列，建议各位按此顺序取得，可减少为收集要素而在各处往返的次数。如果您没有按此顺序取得，也可在图片右上角的白框内打勾，对已取得的收集品进行记录。



第 1 个古器物



第 1 块生命石碎片



第 2 个古器物



第 1 块愤怒碎片



第 1 块深渊铠甲碎片



第 3 个古器物



第 2 块生命石碎片

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

魔力时，用魔法秒杀也是不错的选择。两批杂兵全灭之后，BOSS又会处于弱不禁吹的状态，依然用号角、前冲、连砍的组合，没几下就能打出终结技提示来。



胜利之后拉动两个石座机关，把恶魔萨梅尔（SAMAEL）释放出来，他会让主角习得滑行能力“暗影飞行”（SHADOWFLIGHT），以后只要拿BOSS的心脏来找他，他就会交给你新的能力。返回图书馆，利用飞行能力可以取得【第2个古器物】。在圆形场地左侧的一间破屋子里，可以找到一家连锁商店，屋子二层的宝箱里还有【第1块愤怒碎片】（WRAITH SHARD），每收集4块，可以让魔力加一格。从商店角落的断墙往下飞，可以到达中央圆形场地的下方，在此处的宝箱中可以获得【第1块深渊铠甲碎片】（ABYSSAL ARMOR PIECE），集齐10块便可取得强力的“深渊铠甲”。利用助推点飞过道路的断裂处，干掉几个敌人之后，进入洞穴，攀爬前进，并利用两个助推点连续飞行，到达出口。



窒息之地 THE CHOKING GROUNDS

进入窒息之地后，前方不远处是商店，由左手边进入地下室，可以取得【第3个古器物】。之后在墓地里寻找十字形的墓碑，一共8块，全部打碎之后，会出现一个宝箱，里面是【第2块生命石碎片】。在这个宝箱附近有三个棺材，拉动中间的那个就会出现密道，进入地下室可以得到【第4个古器物】。到达巨像所在位置之前，由左侧进入地下，目前可以在一层和二层活动，二层有【第2块愤怒碎片】。在巨像处吹响号角，接下来要完成四项挑战。

我们从地图最北面开始说起。第一个挑战的内容是“限定时间内杀敌”，要在3分钟内消灭40个敌人，一开始都是很水的丧尸，随便怎么砍都行；之后会出现拿刀的杂兵，用浮空连技后落地终结技的套路比较安全；快杀到40个时，还会出现自爆胖子，远离他，还是以杂兵为目标，40人斩完成后，胖子会自动消失。因为过关之后会有补给，所以魔法不用省。

第二个挑战的内容是“空中杀敌”，3分钟内在空中杀5个敌人，如果你之前就经常用空中连技对付杂兵，那这个挑战实在是太容易了。如果没有掌握空中杀法，那么这个挑战刚好可以练习一下。





第三个挑战的内容是“用终结技杀敌”，4分50秒内用终结技杀30个敌人，这个挑战有一定难度。一开始的一群蝙蝠，可以在空中连杀，解开相关成就。地面的敌人还是用空中连技、地面终结的老方法，直到大型敌人出现之后，靠近用魔法削减其体力，快速用终结技解决他。差不多到第二个大型敌人出现时，终结30人的目标近在眼前，不必去理会他。

第四个挑战的内容是“在毒气环境中杀敌”，也就是说体力会慢慢下降。玩家需要干掉50个敌人，没有时间限制。由于战场中有两个绿魂宝箱、两个黄魂宝箱进行补给，因此这一战的难度并不高，魔法就能放上6个。一般来说，杀到第49人时，第50个会是大型敌人，但之后还会出现杂兵，所以不必理会大个子，杀够50个就OK了。

完成所有挑战后取得新能力“防御反击”（BLOCK COUNTER）。重新唤醒巨像之后，取得新饰品“破坏”（RAVAGER），可增加环境物品的攻击力和破坏环境物品取得的蓝魂。由废旧通道一路前行，没什么阻力就可以到达下一区域了。

断裂的阶梯 THE BROKEN STAIR

由地面的塌陷处往前，可以找到【第5个古器物】。而从附近的楼梯下去，由左侧潜水过去，可以在宝箱内取得【第3块生命石碎片】。右侧则是商店。进入破房子，由二楼跳到对面的断桥上，前行左转可以在宝箱里取得【第4块生命石碎片】，这样一来，体力就增加了一条。在一截断桥上，后面来了个追兵，活用防御反击的话，这个大家伙也不堪一击。之后，由助推点到达有结界的屋子里，下楼后在造型特别的宝箱里可以取得“旁观者之键”（BEHOLDER'S KEY），用于打开结界。

接下来是一场空中射击战斗，有些类似于《铁甲飞龙》，有锁定追踪和连射两种攻击方式，但准心要用右摇杆操控，可能需要适应一下。这一战杀160个敌人会有相关成就，但有一定难度，所以最好在此战前留一个存档。

撇开解锁成就的要求，这一战的难度不大，具有主动攻击性的敌人并不多，只须注意把天使将军的光球快速清除，不然会受到重创。作为中BOSS的大怪鸟也只有火焰弹一种攻击方式，提前移动的话不具威胁。冲出洞穴之后，主角的坐骑被BOSS提阿玛特（TIAMAT）击落，自己则掉在了黎明大教堂的大门外。


第4个古器物


第2块愤怒碎片


第5个古器物


第3块生命石碎片


第4块生命石碎片


第6个古器物


第5块生命石碎片


第7个古器物

黎明大教堂 TWILIGHT CATHEDRAL



黎明大教堂是游戏中第一个真正意义上的大迷宫，地形和解谜环环相扣，整体流程也比较长。大门右边是商店，进门后在走道里拔出一把发白光的剑，然后放在门右侧的女神像手中，这样门就打开了。教堂里的谜题基本上就是以找剑放在女神像手中为基本解法的。

在看到上方提示之后，由一层大堂右侧的门来到庭院，这里的强制战斗敌人不少，不过属于凑流程的。全灭敌人后，能通行的也只有一扇门。进去以后可以看到新的解谜道具——炸弹，把它扔到红色水晶上可以炸通道路。来到二楼，可以拿到大教堂的地图。把石像从二楼推下去，会把地板砸出一个洞，进入地下，在爬墙过程中，可以跳跃取得【第6个古器物】，在路的尽头处，可以取得“旁观者之键”。原路返回庭院，可以用钥匙打开结界，往前走一点，就可以看到一把白光剑，不过会有一个新敌人阻拦，他的身上穿着铠甲，需要把铠甲一点一点打下来，才能致他于死地。不过因为敌人的攻击欲望不高，所以难度不大。取得剑之后，回到大堂，放到左侧女神像手中，左侧的大门就开启了。

前行后看到一把剑，但此时过去拿会中陷阱，时先别急，拿起炸弹，按下右摇杆出准星，从小屋子的窗口投进去，炸掉红水晶后，可以从宝箱里取得【第5块生命石碎片】。再用炸弹炸剑上方的恶魔植物，让它暂时失效，就能把剑拔出来了。在一场强制战斗后，把剑放到炸弹补给点前方的女神像手中，旁边的门就会打开。

进去之后，可利用助推点取得上方的【第7个古器物】。到达二楼后，由三角屋顶到达对面的平台，把上面的一个石座推下来，这样一来，就可以把它当垫脚石，到达另一侧的二楼。用炸弹炸大堂上方的恶魔植物，那么它就会松开石像，把地板砸开。

进入地下室，前行一段，就会看见一个巨大的宝箱，把它打开可以得到回旋镖“十字飞刃”(CROSSBLADE)，它的攻击力虽然不大，但在解谜过程中大有用处。全灭敌人之后，用十字飞刃攻击大门上方的机关，门就会开启。之后需要用飞刃把岩浆中神像身上的两个炸弹引爆，这样就能用中间的机关把神像升起来，再打一下神像身上的机关，新的道路就会出现。要想继续前进，接下来就需要用多重锁定的方式，先锁定火把，再锁定炸弹，用飞刃一次攻击多个目标，这样才能引爆。

到达中央圆盘处，可以看到三座女神像，这就需要三把剑来



当钥匙。我们先走左边。在长桥中央往右下方看，非常明显，那就是【第8个古器物】了，取得后到长桥的左侧拿炸弹。远距离扔到齿轮附近的红水晶上，接近后先锁定火把，再锁定炸弹。弹开后回到长桥起点处，拉右侧机关，长桥就会转动，到右边，把炸弹延墙上的补给点向右铺设，攻击补给点，引发连环爆炸，就能把红水晶炸开。进去之后拉动机关，会有一座女神像升起，右侧的机关比较简单，拿着炸弹由长桥走过去就行了。两座女神像均升起后，用飞刃一次锁定两座女神像，攻击一次后就可以取得一把剑了。

放置好剑之后，进入中间的门，这里的上升下降平台看似复杂，其实只要按部就班跳两个平台，打一下机关，直到中间的炸



弹补给点出现，把两处红水晶炸掉，再由上方的绳索到达里侧，就能取得钥匙剑了。返回时，注意先开机关还原平台，打一下左前方的机关后，要反身去打凹室里的机关，这样才能返回。

第二把剑插上之后，右侧的门打开，进入之后干掉几个杂兵，获得“旁观者之键”。另一个宝箱里则是【第3块愤怒碎片】，如果花2500元在商店买上一块，那么这里就有三格魔力了。回原先在岩浆里升起神像的地方，此处的结界可以打开了。打开机关进入一个大房间，这里会有一场BOSS战。

BOSS 狱卒 THE JAILER

个头巨大的狱卒，其实相当于铁笼里的敌人操控的高达。对付这个BOSS，硬拼蛮干是无效的，注



意他身体一侧的大肉瘤，上面有三个黄点，只要用飞刃同时锁定，再发射，可以把三个黄点打成红色，BOSS就会栽倒，笼子里的本体会掉出来，不用多说，上去猛砍就是了。BOSS重新站立起来后，要马上远离他，他会发狂，敌我不分地胡乱攻击，威力巨大。待BOSS平息之后，三个红点会重新变成黄色。之后用同样方法攻击，总共三个回合之后，BOSS头上就会出现终结技提示了。

往里走，开动升降机，在下层利用飞刃在火把间传递火焰，除了可以炸开红水晶，而且把这间屋子里所有的火把都点燃的话，会出现隐藏宝箱，里面是新饰品“血之渴望”(BLOODTHIRST)，装备后攻击具备吸血效果。此处会有新敌人出现，他的身上会被毒气笼罩，要



先用蓄力飞刃把毒气打散，再进行攻击，注意对毒气兵使用QTE后，


第8个古器物


第3块愤怒碎片


第2块深渊铠甲碎片


愤怒核心


第3块深渊铠甲碎片


第9个古器物


第4块深渊铠甲碎片


第10个古器物

他会自爆。将一个机关升到上层后，来这个屋子的目的也就达成了，由升降机返回上层。开动两个机关，岩浆池中会升起两个平台，这样就能到达对面了。

用飞刃打开大门之后，在下方平台可以看到最后一把钥匙剑，但此处有重兵把守，还好有魔法和体力回复宝箱各一个，因此只要合理分配战力，那么就不会这此处受到太大阻力。第一批是冰铠战士外加杂兵的组合，可使用一个魔法，并注意防御，先干掉冰铠战士之后，杂兵就只是乌合之众了。第二批的毒气兵加杂兵组合不必用魔法，同样是先杀上级兵种。最后是两个冰铠战士，

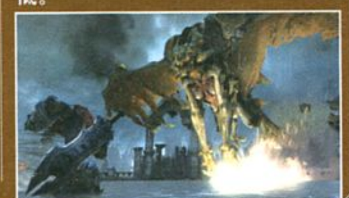


高难度是他们的攻击力相当恐怖，因此可把魔法全用上，包括用宝箱回复魔力，魔法最好每次都能命中两个敌人，之后再砍两下，就会出终结技提示。

取得第三把钥匙剑之后，返回三个女神的平台处，放置之后，平台会升起，地面的结界会打开，进去往上走就是BOSS战了。别急，还有几件好东西可以收集呢！由打开结界的反方向上到二层，这里原本有个恶魔植物堵门，不能通过，现在可以用飞刃攻击它，然后安全进入。在这里，分别可以取得**【第2块深渊铠甲碎片】**和一块**【愤怒核心】**（WRATH CORE），魔力会直接上升1格。在最初用石像砸出地洞的庭院里，有一处可以用飞刃打爆的红水晶，这里二层的宝箱里是特殊道具“寻宝者”，不过大教堂的宝物按照上面的提示都已经收得差不多了。准备就绪之后，就可以迎击BOSS了。

BOSS 提阿玛特 TIAMAT

这个BOSS一开始在天上飞，不能直接攻击到。不过一看地面的炸弹，就知道是怎么回事了。首先要躲开BOSS吐出的火球，注意高难度时，火球的威力十分惊人，然后把炸弹扔到BOSS身上，再用飞刃顺序锁定火把和BOSS身上的炸弹，成功引爆炸弹之后，BOSS会摔到平台上，打两套连击之后立即躲开，BOSS起身时有攻击力。再次飞到天上的BOSS会发动俯冲攻击，此时扔炸弹很难命中，专心回避即可。等提阿玛特停下来，就再用刚才的方法将其击落。此后，BOSS只会在地面行动，远距离会使用火球攻击，向侧面移动就可以躲避；近距离的挥爪攻击动作比较慢，威胁不大；比较突然的是跳起重压，在受到一定伤害后会以这招反击，因此近战的安全性较低。在远距离时，BOSS会突进过来，此时会出现QTE，连点B键就行了，化解之后BOSS会出现硬直，可冲过去砍上几刀，然后拉开距离，等BOSS发动突进技，如此循环即可。还有一种方法是使用蓄力飞刃慢慢磨，BOSS体力削减到一定程度会晕厥数秒，此时才上前猛砍，反复几个回合即可，这个战术的难度更低。



胜利之后取得BOSS的心脏，



还有一块完整的生命石，体力直接上升一条。回到教堂大门外的商店，店内的“毒蛇洞”（SERPENT HOLES）机能开启，这样就能够在各地的商店之间通过特殊空间自由穿梭了，相当于传送点。

溺水之径 DROWNED PASS

由商店传送至SCALDING GALLOW，把BOSS的心脏交给恶魔萨梅尔，他会让主角觉醒“混沌形态”（CHAOS FORM），也就是变身能力。从与幻影将军战斗场地的通路相对的破房子里，有一块红水晶，用飞刃将其引爆，可在二层的宝箱里取得**【第3块深渊铠甲碎片】**。由左侧分支往前，可以看到被红水晶挡住的道路。引爆之后前进，遇到自爆胖子，可用变身秒杀。打开机关后，让巨大的风扇转动起来，就能前往“溺水之径”（DROWNED PASS）了。

遇到分支右行，先开启商店，跳到水中，往北游，穿过水帘，可在尽头找到**【第9个古器物】**。从地图上看，可以看到东面有一块不小的场地，这里需要从水下的密道游过去，这里有两个宝箱，右侧样子特别的宝箱里是**【第4块深渊铠甲碎片】**。中间水域有两座被淹的破楼，从水下进入北面的楼内，可以找到**【第10个古器物】**。来到两座破楼西侧的水道，打一下水下的发光平台，那么这个平台就会升起，绕上去，由升起的平台跳到对面，可以取得**【第6块生命石碎片】**。在目标提示点位置，用号角唤醒巨像，他又会给你四个挑战，注意在挑战过程



中，地图中的收集要素和宝箱会暂时消失。

第一个挑战的内容是“反击杀敌”，要在5分钟之内用反击干掉5个敌人。方法很简单，先用空中连技把敌人打成有终结技提示的濒死状态，然后看准时机即时防御敌人的攻击就行了。防御键不要连点，反击的判定比较宽松，可以多试几次。有两个敌人时，把两个敌人都到打成濒死状态，之后可用反击技一箭双雕。

第二个挑战在水域中间的破楼上，要求是“用混沌变身杀敌”，在5分钟之内用变身杀30人。如果之前没把混沌槽用掉，那么一上来就可以变身先杀10人左右。之后要尽量多打连击，这样混沌槽会涨得比较快。同时要注意蛇妖使用地下突刺的魔法干扰。大型敌人出现后，场面会比较乱，但因此时体力有4条，有硬拼的资本，只要再变两三次身，就能解决问题。

第三个挑战的要求是“保护小弟”，这一战会有6个小弟跟着主角，他们的攻击性就不要指望了，


第6块生命石碎片



第5块深渊铠甲碎片


第4块愤怒碎片


第11个古器物


第6块深渊铠甲碎片


第5块愤怒碎片


第12个古器物


第7块生命石碎片

不过就体力来说还不算太脆弱，被自爆胖子炸一下也不会死，他们头上的光球就代表体力，只要不受到连续的攻击，体力是可以自动回复的。除非你什么都不做，因此 6 个小弟全挂掉是不太可能的。敌人虽然数量比较多，但由于有变身能力，对付大型敌人的难度下降了不少，硬拼的打法也行得通。坚持 5 分钟后过关。

第四个挑战的要求是“用环境武器杀敌”，需要在 4 分钟内用汽车杀 15 人，时间绰绰有余。捡起汽车之后用投技，这样效率会比较高。挑战全部完成之后会获得一个“生命香精”（LIFE



ESSENCE），也就是体力回复药。

再次回到巨像处吹号角，他会给玩家【第 5 块深渊铠甲碎片】，并且不再挡住去路。进入下水道后不必探索，这里没有收集要素。在水下行动时，要小心食人鱼的攻击。来到峡谷处，在墙上攀爬时要注意有炸弹。跳到绳索上爬到对面，这里左边是商店，右边是正确的道路。

砧骨浅滩 ANVIL'S FORD



目前的路走不通，场地中间有个大锤子，铁匠登场后，要和他先切磋一下，最好是用变身硬拼，一次就能搞定。一群天使出来搅局，看来壮汉也很不喜欢天使，于时帮助主角一起对付天使，外加打通道路。

灭了几批天使之后，铁匠会把你扔到对面楼里，此时只剩一个人了，打起来会吃力一些，好在体力回复宝箱比较多。看到炸弹补给点后，把炸弹扔到对面柱子处，爆炸后铁匠就能通过了，此时来了一个拿枪的天使，干掉他后就能把枪捡起来。接下来一段，会变成第三人称射击游戏，枪发射的是蓄力弹，威力很大，一般的天使中两炮必死。所以只要找好掩体，就可以放冷枪，在敌人接近之前就把他们都干掉。到了爬墙的地方，只能把手中的枪扔掉。

从一侧墙壁往下爬，在明显位置有一个宝箱，里面是【第 4 块愤怒碎片】。铁匠在另一侧等着，跳过去，他会把蓝水晶打破，里面是绿魂宝箱，正好补给一下。到达终点之后，只要玩家杀敌人数比较多，就能解开相关成就，由于玩家可以使用强大的蓄力枪，铁匠的杀敌人不太可能比主角多。另外，玩家可以取得新饰品“战斗知识”（COMBAT LORE），装备后可以增加武器的升级速度，而且可以提升防御力。

BOSS 乌列 URIEL

女天使长乌列的招式气势不错，可惜体力非常少，比一般的杂兵多不了多少，如果有气槽可以变身的话，那是秒杀不用说。就算不能变身，用无谋的硬拼战术也不会吃多少亏，况且场地中还有体力补给，实在是太简单了。



山谷 THE HOLLOWS

由一本道进入新迷宫“山谷”（THE HOLLOWS），会先和 BOSS“施痛者”（GRIEVER）打个照面，他放激光时就躲避，激光停下来时就用天使的枪还击，几个回合之后，BOSS 便会逃离。

由右侧门进去，爬过一段墙壁，进入蓝水晶右边的门，潜水到达地图的右上角，这里可以爬上去到达二楼，开动机关后，有一处煤气管道就会起火，利用飞刃传递，让另外两处漏气的管道冒火，再把炸弹扔到红火晶上。重新由地图回到刚才开机关的地方，到达二楼，由绳索到达红水晶处，爆引炸弹后便可通行。

进门后注意看深渊下方，在水底有【第 11 个古器物】。在通道里要进行两场强制战斗，新敌人的旋转突进比较有威胁，可适当使用魔法。敌人破坏的墙壁里头有【第 6 块深渊铠甲碎片】。

潜水到达一个小房间，那里有一处需要使用“旁观者之键”



才能打开的结界。由另一边潜水下去，注意沿途右侧分支，上去后的宝箱里有饰品“收割机”（REAPER），装备后可增加杀敌后取得的蓝魂，对镰刀有额外加成。到达尽头后，开启机关，关闭螺旋桨，并取得宝箱里的【第 5 块愤怒碎片】。由刚才有水流无法通过的地方潜水过去，拿到钥匙后打开结界。

之后可以取得能够打破蓝水晶的拳套“战栗冲击”（TREMOR GAUNTLET），而大批的敌人也会过来招呼你，这一战的难度不低，因此不要节省，能变身就变，能用魔法就用，力求速战速决。之后打破一侧的蓝水晶，取得钥匙，打开结界。

由水道来到一处类似机房的地方，这里有三个升降平台，在最后一个平台南边的凹室里，可以看到【第 12 个古器物】。绕到第一个平台二层，把一个电机推到一层的第一个升降机上，利用升降机的开关调节高度，按住 B 键，再按住 Y 键，可以一拳将电机打到下一个升降机上。在第三个升降机上，利用电机来垫脚，就能到达上方平台了，用拳套打破蓝水晶继续前进。

















由狭长的通道返回原先拿第10个古器物的深潭处，打破蓝水晶，就能把有煤气管房间的水排放掉，离开之前记得从宝箱里取得这个迷宫的地图。把正前方的蓝水晶清除，开动上方原先被水淹的机关，把铁板车平移到另一侧，下去把铁板车一拳打到尽头空地，再把另一头的一节车厢推到中间的圆形平移装置上，再次开动机关，移动车厢至尽头，就可以用车厢当垫脚石延墙壁爬上去了。

回到最初遇到BOSS的大厅，这里会出现一种飘浮的新敌人，可以用拳套连攻，将其屈死。敌人数量较多时可用魔法解围。全灭敌人后，由东侧的门进入上到二楼，打破蓝水晶后，迷宫东侧的冒险就开始了。

水下的平台只要贴着水面打一下，在它升起来时就跳上去，之后便能通行了。在看到两节破旧的车厢后，一直往前走到底，在角落的宝箱里可以得到**【第7块生命石碎片】**。反向走到需要"旁观者之键"才能打开的结界处拿炸弹，把红水晶炸开。到达地图东北角的圆形区域，先清除飞虫，之后到最北侧找到炸弹补给点，把炸弹扔到红水晶上，之后充分利用好飞刃的射程，把火重递到红水晶附近的煤气管处，炸掉水晶后，把卡住齿轮的



蓝水晶打破。水漏掉之后，就可以去拿"旁观者之键"了。返回时注意，因为水流到了下层，所以原先可攀爬的墙壁处都灌满了水，由此处潜水下去，可以找到**【第13个古器物】**。

用钥匙打开结界之后，狭长的通路内会有巨爪出没，把一节车厢一拳打过去，可以把巨爪引出来，这样就能安全通过了。在山谷底会有一场强制战斗，可变身攻击两个大型敌人，杂兵出现时变身会强制取消，这样可以节省混沌槽。场地中的汽车很多，可以好好利用一下。清完敌人之后向北走，在尽头可以在宝箱里取得"寻宝者"，显示地图中的宝箱位置。

前行至一处干涸的河道，将下方的蓝水晶打破后会有水涌出，由北侧分支可以绕到河道的中间高度，在另一块蓝水晶的对面平台上有一个宝箱，那里有**【第6块愤怒碎片】**。第二块蓝水晶打破之后，水位升到足够的高度，就能到达对岸了。

BOSS 施痛者 GRIEVER

这个BOSS一开始处于无敌状态，一接近就会受到强力的地震



攻击。玩家现阶段的目的是一边躲避激光，一边清除蓝水晶。注意，被激光扫到的水晶会变成红色，这样就暂时无法用拳套打碎了，因此回避激光也讲究位置和技巧。蓝水晶全都清除后，把铁板车一拳打过去撞击BOSS，撞两次之后BOSS会倒在地上，冲上去用拳套把BOSS核心的外壳打破，之后BOSS会放出大量飞虫，此时将板车一拳打过去，可消灭半数的飞虫又能撞击BOSS，可谓一举两得。接近的飞虫用QTE解决，有无敌时间。之后地动山摇，上方会有落石，注意回避，等平静下来之后，再用车子撞BOSS一次。BOSS倒地后冲上去猛砍核心，一回合很难将其消灭。BOSS站起来后依然会放飞虫，重复刚才的步骤，就能在第二回合将BOSS一举歼灭。胜利之后体力上限加一条。进入传输点后见到铁匠，他会给主角造一件新武器——手枪"仁慈"(MERCY)。

干燥之路 DRY ROAD



因为有了拳套，现在可以取得一些原来拿不到的隐藏要素，留到后面一起拿当然可以，不过如果选的是高难度，那早一点入手对于之后的战斗会比较有利。

我们先到DROWNED PASS，正对着商店就有一堆蓝水晶，由U形路绕上去，可以取得**【第7块愤怒碎片】**。

由DROWNED PASS南面直接进入ANVIL'S FORD的下水道，可以看到右侧有蓝水晶，打破后在里面凹室里取得**【第8块愤怒碎片】**。

来到THE CHOKING GROUNDS，进入地图东北角的屋子，在上层用飞刃引爆红水晶上的炸弹，再上一层，打破蓝水晶后可以取得**【第8块生命石碎片】**，体力又涨了一条。由此区域继续前进，进入下水道，在推进点的下面有蓝水晶，打破后取得**【第14个古器物】**。

在THE CROSSROADS，西北边有一处蓝水晶，打破后进入可以取得新饰品"地狱火"(HELLFIRE)，装备后可增加近战武器的攻击力，并有一定几率让敌人着火。

回到SCALDING GALLOW，在中央圆形场地取得特殊道具"时空纹章"(CHRONOMANCER)，它是加载在飞刃上的，向时空装置投射可以让时间暂时变慢。前往北面，把蓝水晶打破后前进，在长通道处有巨大的闸门档路，把右侧蓝水晶打破，开机关后立即向闪蓝光的装置发射飞刃，启动时间慢变，这样才来得及通过闸门。由楼梯到达小房间，由墙上的攀爬点到达上方的破管道，注意这里有**【第15个古器物】**。由管道前进，就可以到达新场地，"干燥之路"(DRY ROAD)。

在地图左下角，可以找到**【第16个古器物】**，在此东侧附近废墟的二层，可以找到一个宝箱，那是**【第9块生命石碎片】**。而地图最左边那块小区域里头是商店。前行至第二片区域尽头，用飞刃



















打一下上方的恶魔植物，恶魔植物抓着的箱子就会掉下来，跳上去抓着边缘，等恶魔植物再次把箱子吊起来后，就能顺势跳到高处的平台了。用这个方法可以取得西北角的宝箱，里面是新饰品“屠杀”（CARNAGE），可以让变身槽的上升速度加快。

接下来悬崖上的绳索处，要先用飞刃锁定三个恶魔植物，让它们暂时无法发挥，此时迅速从绳索爬过去，才能安全到达对面。出来后往后走，在角落处打破蓝水晶，回收**【第 10 块生命石碎片】**。前面又有一个商店，之后到达新地点“阿什兰”（THE ASHLANDS）。

阿什兰 THE ASHLANDS

此时如果利用商店进入前往 THE DRY ROAD 的异空间通道，在起点转身往后走就会看到一个宝箱，里面是**【第 9 块愤怒碎片】**。

刚踏入阿什兰这片荒芜之地，就要小心地狱沙虫的袭击，其攻击是一击必杀的，只有让时间变慢才能安然通过。来到一座钻塔处，由墙壁爬到上层，开动机关后，时空装置会移至下方，时间变慢由西南到达一条弯曲的小道，路的尽头是一个特殊的装置，但尚不能开启。跳到另一座钻塔上后，还是要爬到上层开机关，在塔的内侧让时间变慢之后，就可以从内墙爬上去，避开上方的旋转机关，到达木桥，前面有两座连着的塔，注意外墙和内墙攀爬后所到达的塔的不同位置，最终的目的是关闭中间那座钻塔，钻子拔出后，就会出现一个洞，可进入地下湖中，湖底有**【第 17 个古器物】**。





在上方有大量恶魔植物的地方，先把箱子一拳打向前方，让最近的恶魔植物将其提起，然后用飞刃攻击一下，再抓住箱子的左侧边缘，等箱子被提到高处就向蓝水晶方向跳过去。打破水晶，发现里面有一个时空装置，时间变慢后，就能安全进入前方的有炸弹的洞穴，洞穴中也有时空装置，启动后带着炸弹出来，扔向天花板上的红水晶，爆炸后上方会落下一个平台。干掉一群天使后，由助推点到达小平台，可以取得**【第 11 块生命石碎片】**。由掉下来的平台跳到上层，回到地面后，接下来是一条狭长的道路，没有解谜，强制战斗部分的敌人不少，魔法和变身不必节省。

到达一片沙地，这里要在木架之间移动，在沙地上行走的时间不能太长，还要注意地狱沙虫不能离自己太近，不然来不及走到下一个木架就被它给生吞了。小心翼翼地通过沙地，在一条山道上会发生连场恶战，拿着加农炮的敌人比较危险，要优先消灭。捡起加农炮后注意，加农炮的威力虽然不错，但是它命中之后会隔几秒再爆炸，因此在近战时最好不要使用，用来对付远处的炮手比较适合。一路上的体力回复宝箱比较多，但也不能掉以轻心，将军级的敌人攻击力非常高，体力也厚实，不宜硬拼，压力大时可用魔法解围，但最好留有变身。来到斗技场，会与骑兵等各兵种的敌人交战，这些只是开胃菜，最后迎接玩家的将是一个难缠的 BOSS。

BOSS 深渊角斗士 ABYSSAL GLADIATOR



深渊角斗士的坐骑是地狱马“毁灭”（RUIN），机动性很高，BOSS 扔出的魔法比较容易躲避，而闪开其突进撞击时用笼子把 BOSS 砸出硬直后是最佳的攻击时机，直接上前砍也可以，就是 BOSS 会用横斩反击，要注意提防。对出现硬直的 BOSS 砍上一套连击后不要贪多，小心马的踏地反击。几个回合后，BOSS 头上会出现提示，用 QTE 把角斗士从马上打下来，不过还没完，还要与他在地面缠斗，最简单的方法是变身，几下就能将其解决。胜利后，主角驯服了地狱马，之后便可在特定场所召唤“毁灭”，为我所用。

BOSS 地狱沙虫 THE STYGIAN



骑马一路杀回有木架的沙地，与地狱沙虫的决战开始了。我们需要把地狱沙虫引出来，然后用枪攻击 BOSS 的大嘴巴。移动时按住锁定键和射击键不放即可，骑马的冲刺是快速摆脱 BOSS 的好办法。大虫子个头虽大，但体力不多，用不了几个回合就能打它打趴下；上前一个终结技将其解决，无伤轻而易举。

由沙地北边的出口前进，路上依然有不少的敌人，这里的要诀是尽量少用加农炮，举着加农炮移动过慢，攻击频率也无法保证。来到一小片水域，潜水下去可以找到**【第 18 个古器物】**。

BOSS 强化地狱沙虫 THE STYGIAN

在打强化型地狱沙虫之前，可以骑马虐杀一群守卫，之后大虫挣脱锁链。因为 BOSS 戴着嘴套，目前还伤不了它，所以我们要趁其钻出地面游走时，贴着 BOSS 奔跑，



第 11 块愤怒碎片



第 12 块愤怒碎片



第 20 个古器物



第 7 块深渊铠甲碎片



第 21 个古器物



传奇装备“战争的荣耀”



第 22 个古器物



第 13 块愤怒碎片

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



并用前冲接近其头部，用刀将嘴套砍掉。之后BOSS还会放出一群小地狱沙虫，消灭它们的方法还是边跑边开枪。小虫全消灭后，就用老方法，在BOSS扑出地面攻击时用枪连射其嘴部，骑马冲刺和调整至安全距离，同样十分简单。胜利后体力上升一条，并取得BOSS的心脏。

回到沙地，此时南边的门也打开了，由此处经过较长的一条沙路，可以回到一开始的大沙漠。刚进入沙漠，由右侧助推点上去，在上方可以找到【第19个古器物】。如果是往左侧角落移动，可以看到



挡路的蓝水晶，进入之后可以取得【第10块愤怒碎片】。由商店传送返回SCALDING GALLOW，用BOSS的心脏换取新能力"魂之桥"（SOUL BRIDGE），在特定的地点，可以骑马跑过去。而所谓特定地点就是大沙漠上的通往三个钻塔的那行狭长山路尽头的特殊装置。通过魂之桥后一路骑马跑到尽头，会被一群蜘蛛怪偷袭，主角被抓到了新迷宫"钢铁大篷"（IRON CANOPY）中。

烙铁天篷 IRON CANOPY

从蛛丝中挣脱后，可以走的路是惟一的，进入一个上方有大蜘蛛的房间后，先把左侧的蓝水晶打破，将一个石座拉到蛛丝形成的绳索下方，用飞刃启动时间变慢装置后，从绳索上迅速通过。从小木桥上通过后桥就断了，没了退路，往前走注意左手边破坏环境物品后会出现宝箱，里面是【第11块愤怒碎片】。来到尽头的一个破旧的房间，这里需要解个谜，中间一根跷跷板一样的木条是关键。先把小蜘蛛和巢穴都清干净，跳到木条上，由中层凹室的宝箱里取得地图，之后回到木条上，踩着一头，让木条另一端翘起，高度可及上层的凹室，发动时间变慢之后，就能从容地到达上层，取得"旁观者之键"了。

打开结界后，进入上方有恶魔植物的房间，把一个石座一拳打过去就恶魔植物抓起，把石座打下来后，再抓着边缘到达上层，这里有一个宝箱，里面是【第12块愤怒碎片】，不要漏了。之后利用石座落下来的冲力，把下面一层天花板的上蜘蛛震下来，玩家利用这段时间就马上延着墙上的





木条爬到下面一层的另一侧去。经过一场强制战斗后，从断裂的楼梯跳下，可以取得【第20个古器物】。

进入下一个房间，这里需要做的是将一个上面有炸弹补给点的底座运到最上层去。首先要做的当然是把小蜘蛛清光，免得它们碍手碍脚，之后把最下方的底座推到左侧角落的升降机上，开动升降机把底座运上来后，再一拳把底座打到对面的升降机上，爬到最上方，就能找到升降机的开关，用底座上的炸弹炸开红水晶就OK了。接下来的战斗是一场硬仗，用变身对付大家伙比较合适。

突破之后来到室外，过木桥之后桥又塌了，既然没了退路，那就一直往里走，在木屋里获得了新武器"深渊之链"（ABYSSAL CHAIN）。链子可以把大蜘蛛的外壳掀开，之后就能把大蜘蛛干掉了。上方蓝色的为摆荡点，红色的为悬挂点，由摆荡点到达需要"旁观者之键"才能打开的结界处，利用悬挂点到达地图右上角的小房间内，在里面的宝箱中可获得【第7块深渊铠甲碎片】。启动时间变慢之后，连续两次摆荡可进入有两棵恶魔植物阻拦的房间，并取得钥匙。开枪打一下植物，就能安然跳出房间。打开结界后，我们需要做的是把另外三只大蜘蛛干掉，这样才能打开最大的那个结界。

有了链子移动起来就方便多了。干掉第二只蜘蛛后，在下一个房间请走左边的分支，里面有一个悬挂点，上去可以取得【第21个古器物】。继续往回走，在取得第20个古器物的地方，由断裂的楼梯处抓取进入上方的房间内，可以取得特殊道具"寻宝者"，宝箱位置就会显示出来。把其余大蜘蛛干掉之后，会来到地下，这里会与BOSS母蜘蛛（BROODMOTHER）展开激战。

BOSS 母蜘蛛 BROODMOTHER

母蜘蛛的身体被蓝水晶所覆盖，正面可谓刀枪不入。当BOSS张大嘴时，就把上方的茧拉下来一个，再扔到它嘴里。进食过程中BOSS会暂时失去攻击性，此时只要绕到它身后，把它屁股后面的蓝水晶打破。之后注意跳跃回避BOSS的地震攻击，等它再张嘴就再扔茧进去，然后攻击其背面。不出三个回合，BOSS就会被玩家开膛破肚。





第23个古器物



第12块生命石碎片



第14块愤怒碎片



第15块愤怒碎片



第8块深渊铠甲碎片



第24个古器物



传奇装备"斗争祭品"

胜利之后由下水道往前走，这里会有一些强制战斗。解决之后，在推进点接着摆荡点处，利用推进点往回飞，跳到上方凹室内，可以取得【传奇装备"战斗的荣耀"】(WAR'S GLORY)，装备后近战武器的混沌槽上升速度加快，取得的经验值上升，攻击力上升，是件相当有用的装备。走出下水道后，原先的大结界已经解开，可以继续前进了。经过多次连续摆荡之后，到达了BOSS"希丽萨"(SILITHA)的老巢。

BOSS 希丽萨 SILITHA



蜘蛛女王希丽萨是游戏中比较难对付的一个BOSS，不知道方法的话，会被她耍得很惨。蜘蛛女王在瞬移和攻击时虽然打她还可以看到在冒血，但实际上BOSS是处于无敌状态的，真正的攻击时机，只有BOSS停下来说话的短暂的几秒钟，用前冲接近后，再用锁链拉近，在空中打一套连击，BOSS露出痛苦状，就说明这个回合是有效的。BOSS只有两种攻击方式，一种是瞬移到主角头顶，重压下来，这一招的回避难度比较高，冲刺的使用时机不能快也不能慢，因此在体力较少时，最好是用变身来解围。另一种是瞬移到主角正前方，之后会使出二连突，用侧移就能躲过。关键是要抓住每次攻击的机会，让BOSS尽快进入下一个阶段。几个回合后，蜘蛛女王会爬上天花板，释放出一圈慢慢下落的炸弹，在炸弹变红时马上手动控制准星抓上去，之后调好视角往BOSS方向跳，再用链子抓一次，就能把蜘蛛女王解决掉。胜利后体力上升一条，并取得心脏。

在下层用飞刃打一下浮游平台，再用链子吊着平台下方的悬挂点，到达中间一层，可以取得【第22个古器物】。

黑之王座 THE BLACK THRONE

老规矩，还是去上缴BOSS心脏，这样就能前往新迷宫"黑之王座"(THE BLACK THRONE)了，不过在此之前，我们还是用链子去找一些收集要素吧。



进入THE CROSSROADS的图书馆内，由摆荡点过去，可以取得【第13块愤怒碎片】。

由SCALDING GALLOW进入原先被红水晶挡住的那条路，在巨大的风扇处往南面下方的小通道跳过去，并在空中抓取，进入密室后，可取得【第23个古器物】。



来到DROWNED PASS，视野中可以看到远处有个宝箱，还是利用链子荡过去，取得【第12块生命石碎片】。

THE DRY ROAD，上方有三个恶魔植物的绳索处，由西面的墙壁爬上去之后，上面有个悬挂点，来到上层可以取得【第14块愤怒碎片】。

往ANVIL'S FORD的传送通道中可以看到几个悬挂与摆荡点，用链子到达远处的小平台后，可以在宝箱里取得【第15块愤怒碎片】。

在ANVIL'S FORD地图最左边有一个小平台，那里需要用链子荡过去才能到达，可以取得【第16块愤怒碎片】。

在THE ASHLANDS，由中间第一个钻塔北边的山崖上去，利用悬挂点，可以到达第一座塔的顶部，在这里可以取得【第8块深渊铠甲碎片】。三个连在一起的钻塔处，爬到中间的塔上部，再摆荡到北边的塔上方，把钻子关掉，由钻子拔起后出现的洞穴进入，可以取得【第24个古器物】，也是最中间位置的那一个，去商店兑换时可以额外增加一格魔力。顺着水道前行，到达上方有很多恶魔植物的地方，摆荡到最东侧可以取得【传奇装备"斗争祭品"】(STRIFE'S OFFERING)，装备后提升攻击力，杀死敌人还可以增加魔力和变身槽，另外还会增加射击武器的攻击力，以及对敌人射击武器的防御力，果然强大！



好了，接下来该办正事儿了。进入黑之王座往前走，会发现死之天使阿兹瑞尔(AZRAEL)被锁起来了，玩家需要打败3个钢铁守卫才能释放他。现在只能往东侧移动，下一个房间的机关是用飞刃打灯的那种，看似复杂，但因为没有敌人干扰，只要奉行打一下往里走一点儿的原则，很快就能到达出口处。一路飞荡到达地图最东侧，干掉一群敌人之后，获得新能力"虚空行者"(VOIDWALKER)，可以在红色魔法阵之间制造出入口，进行空间移动，在地面的魔法阵上用蓄力制造出入口，那么从该魔法阵中钻出时，可以跳到很高的位置。要想从房间返回，还要利用出入口的另一个特性，那就是不仅人可以空间转移，物品也可以，在一个会上下移动的魔法阵上建好出入口，在炸弹补给点附近也建一个，当出入口到达上方时，就可以把炸弹扔进去，炸掉高处的红水晶，之后再进入出入口，到达上方。在踩下机关会时隐时现的桥请注意，这里还有一件【传奇装备"怒之拥抱"】(FURY'S EMBRACE)，取得后所有的宝箱和收集要素都会显示在地图上，有了它，收集之路就会平坦许多。具体拿法是在桥上注意西面上方有一个魔法阵，手动瞄准制造出入口时注意别掉下去了，成功后由另一个魔法阵到达上方，过桥后就能取得这个收集圣品了。















卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

BOSS 钢铁守卫 GUARDIAN



守卫的攻击力十分惊人，但他的攻击只有用流星锤，十分单调。只需在地板上蓄力造两个出入口，利用弹力跳到BOSS的头顶，攻击其头部后，再猛攻其腰部弱点。之后一定要火速跑到远处，BOSS发怒后的流星锤乱舞还是很霸道的。重复以上步骤三次，守卫头顶就会出现终结技提示了。

胜利后，一道白光会直冲对面的魔法阵，在此魔法阵上做一个出入口，在下层对着球体的魔法阵上也做一个，白光会通过魔法阵照在球体上，这样就会出现新的道路。用同样方法，让白光照到升降机上，就能令其启动。来到大门口，这里依然是借助白光从魔法阵中穿过的方法来开门。出门后经历一场强制战斗，白光从屋子里射向一连串摆荡点上方的魔法阵，在这个魔法阵上打个口后，摆荡到对面，让白光射过来之后，原路返回。在用飞刃打白灯控制闸门升降的地方，要让白光从闸门中间的圆孔穿过，这样就能回到囚禁死之天使的房间。

破坏一把锁之后，死之天使令地形发生变化，转动的大圆环相当于是阶梯，利用魔法阵爬上去之后，跳到下方的炸弹补给点，把圆环高处的红水晶炸掉，会露出一个魔法阵，打开出入口后，在下方也开一个，注意看出入口内的景物变化，看到水晶球体就立即进入，就能到达东侧上方的大门位置。

进入之后打开升降机到达第三层，同样是利用出入口的原理到达对面，此时注意斜西侧有个魔法阵，从出入口钻过去之后，可以得到**【第17块愤怒碎片】**。两个旋转浮游体上各有一个魔法阵，我们先在左侧墙上的魔法阵





上开个口然后在离自己近的浮游体上开个口，接下来在墙壁上的出入口处看着，当景物停止，出现一个魔法阵时就再发射，这样就能在离自己远的浮游体上制造出入口了，当墙壁出入口的景色停住不动时，就进去，便可到达对岸。

清除一些杂兵后进入室内，下方明显位置的宝箱里是“旁观者之键”，但只要一开宝箱，就会有杂兵出现。此时地面会塌陷，速杀敌人后离开。此时会出现两个大石块，上方会降下三个双层圆台，利用魔法阵，把石块传送到圆台上，圆台的高度发生变化后，设法跳到原本位置最高的圆台的上层，再把圆台上的石块传送走，那么就会上升到足够高度，令玩家可以到达上层结界位置。开锁后进入，前进时注意反身上方有魔法阵，传送过去之后，可以在宝箱中取得**【第13块生命石碎片】**。由升降机到达最上层，会与第二个钢铁守卫交战。

第二个守卫的打法与之前基本相同，只是地面上的魔法阵被铁网封住了，需要利用BOSS的攻击将其打开，至少要开两个魔法阵。这里死了接关，已经被BOSS敲开的魔法阵是不会还原的，所以基本上和第一战没有什么区别。胜利后把光束引入魔法阵，在下方的反射镜处，需要用飞刃同时锁定三个镜子，让它们一起移动到统一高度，这样光束就会被接收到一个水晶体中。到三个圆台时，注意两个下方有反射镜的圆台，南面那个上面要有石块，另一个不需要。光线由东北角的方形魔法阵射出就OK了。

在两个浮游体处，用与来时相同的方法到达对岸，在两个浮游戏体上各开一个口后，白光就会传递过来。在有三个悬挂点的房间里，同样是先为光线做好出入口，之后顺着会塌落的碎石桥到中间较矮的小平台上，这里可以用飞刃锁定两个白灯，第三个则要稍稍移动一点，分两次发射飞刃也来得及，让三个反射镜都升起后，这个房间的谜题也就解决了。回到囚禁室，在圆环最上方的魔法阵和下方内侧的魔法阵各开一个口子，稍等片刻，就能解开第二把锁。

地形发生改变之后，在两个贴得很近的魔法阵处用蓄力开出入口，可以弹到很高的位置。进入囚室北面通道后，利用天花板上的魔法阵，到达上方平台，取得**【第25个古器物】**。在闸门升起在对面的魔法阵上开个口，在房间墙上的魔法阵上也开一个，之后注意出入口中的景物变化，蓄好力，有一定提前量地向第三个魔法阵发射，这个出入口具有推进力，以此到达对岸。

从螺旋楼梯来到下方，可以看到一块红水晶，而炸弹在对面，中间的旋转方柱有一面是魔法阵，蓄力开个口，利用推进力到达对面。柱子西面的凹室被红水晶挡着，算准提前量把炸弹扔进出入口，炸开水晶，进入凹室可以取得**【第9块深渊铠甲碎片】**。把螺旋楼梯下方的红水晶炸掉之后，会出现一个魔法阵，用它弹跳到上方之后,就能取得“旁观者之键”了。

回到囚室，在圆环最上方的魔法阵上开个口，随便找个别的魔法阵观察景物变化，看到水晶体跳过去，就能到达北边结界处。启动升降机，经过两场强制战斗



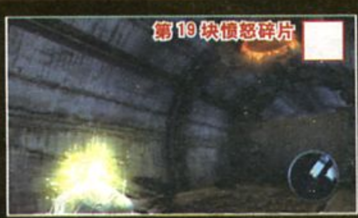
后，场地中的宝箱和古器物暂时都拿不到。跑到了室外后，又会看到像钟楼一样的浮游体，通过的方法与之前相同，只是需要把对面的红水晶先炸掉。接下来的战斗敌人批次较多，可用变身迅速减少敌人数量。进入室内后，地图东北角的小水池中有**【第26个古器物】**。另外，通过魔法阵，把小水池中的水引到另一边去，开一下里侧的机关，再开一下大门口的那个机关，就可以把柱子上的魔法阵转到合适位置，利用推进力便可越过栅栏，跳到中间的升降机上。上去后要和第三个机械守卫对决，这次的魔法阵变成横向的了，不过感觉比第二个守卫打起来还简单些。

接下来又是接收光线的工作了，其他都好说，到了原先有不少宝箱拿不到的圆形房间里，先由推进点到达上层，在正中间浮游平台上面的魔法阵上蓄力开口，可弹跳到高处取得**【第27个古器物】**，收集完毕，外圈和内圈的古器物都收齐后，在商店交换可以各换得一块生命石碎片。在浮游平台侧面的两个魔法阵上开口，之后需要注意，先用飞刃锁定浮游平台上的白灯，走到左右有两盏白灯的闸门前飞刃够得着的位置，但先不要锁定，此时发射飞刃，打的是浮游戏平台上的白灯，在平台转过来的短暂时间里，玩家要迅速先右后左锁定闸门左右的白灯，立即发射，这样光转过来的时候，闸门刚好打开，光线传输成功。到达囚室上方，还是在上面开个口，在下面开个口，打开最后一把锁。之后就能前往地下，迎接你的是位老朋友。





第18块愤怒碎片



第19块愤怒碎片



传奇装备“死之祝福”



第14块生命石碎片

BOSS 领主 STRAGA



这个BOSS要比想像中容易得多，只要按照一定的规律，BOSS基本上都出不了几下手。在地面的魔法阵开个口，而BOSS手中的棒子上也有一个魔法阵，蓄力开个出入口。当BOSS举起大棒准备攻击时，就进入魔法阵，之后会落在BOSS的背后弱点处，攻击一次之后BOSS会倒地，对着他的脑袋一顿海扁。BOSS反应过来之后会召唤杂兵，不难对付。接下来按照刚才的步骤打击其背后弱点三次，就能将其消灭。

伊甸 EDEN



干掉领主之后体力增加一条，并被传送到了伊甸。剧情过后会取得新道具"幻影面具"（MASK OF SHADOWS），它可以让异空间的物品显形。不过在正式发挥其效用之前，还要经过一场考验。

BOSS 幻影 SHADOW WAR

一启动面具，主角的幻影就会出现，他会使用主角的各种招式，移动也很灵活，要注意他的部分攻击不可防御。在他出招硬直时展开攻击是不错的选择。拳套的空中蓄力（适当时机放开）对这个BOSS的第一形态有特效，可令其浮空，只要能成功打上几下就能逼BOSS变身。变身后的幻影主角就不太好对付了，最理想的解决方案就是玩家也变身，与之硬拼的话我方占据优势，几下攻击就能将其解决。

开启面具，幻影宝箱和幻影桥都会实体化。在地图东北角，穿过瀑布，可以找到**【第10块深渊铠甲碎片】**，深渊铠甲收集完毕。在楼梯尽头的下方有个宝箱，里面是**【第18块愤怒碎片】**。情节过后，会传送至THE ASHLANDS杀第二条地狱沙虫的地方，玩家的新任务是收集"末日审判之剑"（ARMAGEDDON BLADE）的7块碎片，碎片遍布各地，必需用幻影面具才能看得到，这里会先取得一块碎片，收集其他6块碎片的过程中我们顺便把剩余的收集要素也全部搞定。我们按流程顺序走。

来到THE CROSSROADS，开启面具后，会出现推进点和摆荡点，在用链子摆荡时注意，换成链子后，面具的效力只能再维持几秒钟，所以动作一定要快，碎片就在广场的东南角。



SCALDING GALLOW，接近大风扇处有一个宝箱，需要穿魔法阵才能取得，先在宝箱上方天花板的魔法阵上开个口，接下来要用链子抓风扇南侧下方密道内的悬挂点，进密道后，注意上方还有一个魔法阵，这样就能来个远距离穿越，取得**【第19块愤怒碎片】**，加上商店里买的那一块，愤怒碎片收集完毕。SCALDING GALLOW北边的分支，也就是第一个时间变慢装置处，在装置所在小屋的魔法阵上开个口，在大闸门背后开个口，之后在闸门升到最高时进入小屋的魔法阵，可以到达上方凹室，取得**【传奇装备"死之祝福"】**（DEATH'S BLESSING），装备后武器具有吸血效果，攻击力提升，增加杀敌取得蓝魂，对镰刀还会额外加成，用来赚钱一流。

注意，在前往TWILIGHT CATHEDRAL的异空间通道里有一个宝箱，需要打开面具，利用隐藏推进点才能够到达，里面是**【第14块生命石碎片】**，加上商店里换的那两块，此时体力达到最大值。

THE CHOKING GROUNDS，圣剑碎片在多层结构的小房子里，在第四层没有路时要用链子抓可以攀爬的墙壁才能上去，第五层开面具就会出现推进点，在第六层取得碎片。

THE BROKEN STAIR，碎片在地图东北面楼房的房顶上。一路上有不少天使，嫌麻烦的话就别去理会他们。

DROWNED PASS，在水域中间北边的楼顶上，爬上南面的楼，打开面具会出现悬挂点，切换链子抓上去，就能到达对面楼顶取得碎片了。

THE DRY ROAD，碎片大模大样地摆在路边，看着就知道不会那么简单，女天使长又来阻拦。不过我们有血牛级的深渊铠甲在手，先硬拼把变身槽加满，再变一次身，战斗就解决了，碎片入手。

THE ASHLANDS，碎片在沙漠南面的小山丘上，开面具后可以看到炸弹补给点，用链子抓炸弹，扔到右边的红水晶上，再用飞刃点火引爆，这样就能到上方取得最后一块碎片了。

前往ANVIL'S FORD找铁匠，他会把圣剑重新拼好。返回THE ASHLANDS死之天使处，与最终BOSS的决战马上开始。



BOSS 阿巴顿 ABADDON

最终BOSS有火龙和天使两种形态。火龙的移动速度很快，利爪攻击不易回避，变身后的攻击对BOSS无效，我们需要做的是骑上马与其周旋，活用冲刺可以回避BOSS的利爪。最好是能够绕到BOSS侧后方，只要能砍中火龙的脚，就能把它掀翻在地，之后下马猛砍，就完成了一个回合的有效进攻。BOSS站起来后，会飞到空中使用重压，同样需要用冲刺才能回避，但如果距离控制得当，可以在BOSS下落后出现硬直的时候反身攻击，这样它还没跑起来就又倒地了。四个回合之后，下马在正面迎击冲过来的BOSS，会出现QTE提示，和龙一起飞上天后砍伤它的翅膀，它就会掉下来恢复人形。



天使状态的最终BOSS在深渊铠甲和圣剑面前更是不堪一击，魔法也不必节省，无谋的拼血似乎也没有多少危险性。每出现一次QTE，就离BOSS的末日又近了一步，很快，我们将迎来最终的胜利。





生化奇兵2		2K Games/2K Marin	主视角射击
X360	BioShock 2		美版
	2010年2月9日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《生化奇兵》一代给人极大的惊喜，游戏素质超一流，深刻探索人性和社会的剧情让人折服。游戏构建起的那座位于深海最底层的销魂城让玩家流连忘返，美国五六十年代的复古风格在科幻元素的点缀下散发出一股迷人的魔力。系列第二作继续沿用前作的背景，故事发生的时间是前作的数年后，而玩家控制的角色则从人类变成了更让人着迷的大老爹（Big Daddy），强大的力量让游戏玩起来更加爽快。系统进化，玩家控制的大老爹可以左手释放超能力、右手使用各种武器射击，左右手同时开工的战斗系统让人大呼过瘾。游戏的剧情是建立在第一作剧情的基础上延伸出来的故事，涉及到很多初代的人物和情节，如果没有玩过前作，推荐从一代开始玩。

文 雷电　美编 木仙

系统解析 SYSTEM

操作 CONTROLS



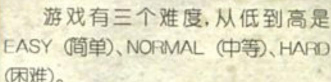
X360	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角
LS	蹲下
RS	精确瞄准
LB	切换超能力
LT	使用超能力
RB	切换武器
RT	使用武器
A	调查、互动
B	近身攻击
X	上弹
Y	跳
方向键→	加血
方向键↑←↓	切换武器的弹药
START	暂停菜单
BACK	游戏菜单

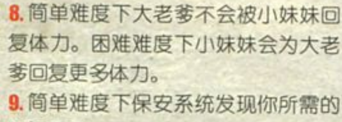
玩法和普通的主视角射击游戏基本相同，射击方面质体超能力和武器可以同时使用，也就是左右手同时开工，左手超能力(对应LT)、右手武器(对应RT)。

切换武器或超能力时，按下LB或RB键会依次切换武器，按住LB或RB键时打开选择菜单，同时游戏会暂停，这时候使用右摇杆选择武器或超能力。

按住RB打开武器菜单时可以主动使用EVE(X键)或加血(B键)。加血更推荐直接按方向键→使用，而主动加EVE则只有这一种方法。

难度 DIFFICULTIES





游戏有三个难度，从低到高是EASY(简单)、NORMAL(中等)、HARD(困难)。

1. 难度越低玩家受到的伤害越少。
2. 质体超能力在较低难度下消耗较少EVE。
3. 在困难难度攻击敌人身体伤害较少。
4. 简单难度下在重生舱复活可以恢复EVE。
5. 难度越低骇客迷你游戏越简单。
6. 难度越低掉落的钱越多。
7. 各种普通的食品(薯条、咖啡之类的)在简单难度中会得到更多的回复量。
8. 简单难度下大老爹不会被小妹妹回复体力。困难难度下小妹妹会为大老爹回复更多体力。
9. 简单难度下保安系统发现你所需的时间更长。
10. 难度越低骇客后的贩卖机道具售价越低。



骇客 HACKING

骇客在游戏中有非常重要的戏份，各种机器都可以被骇客，对于安防系统，骇客后它们就会帮助你；对于门控器之类的，骇客后可以开门；对于各种贩卖机，骇客后价格都会下降，还会出售更多种类的道具。

使用骇客工具可以远距离骇客，电击机械让其停止运转之后靠近按X可以进行骇客。骇客过程不会让游戏暂停，所以小心其他敌人的进攻！

本作中骇客的迷你游戏与前作不同，开始骇客后屏幕下方会出现一个表盘，一根指针在表盘上摆动，在适当的时候按A可以让指针停止，停在绿色和蓝色区域都可以完成此步骤并进入下一个步骤，红色为直接触动警报(触动警报后可以等警报时间结束或继续骇客该物体，只要骇客成功就能解除警报)，白色认定骇客失败并失去一些生命值(当生命槽空时就不会再费血，因此不会因为骇客而触电死亡……)。骇客需要的步骤根据难度、流程进行程度和骇客对象不同而有不同的数量，可以完成该步骤的绿色和蓝色区域的区别在于蓝色区域有骇客加成奖励。



蓝色区域的加成奖励	
骇客对象	加成
加血站	掉落一个加血包
道具贩卖机	随机掉落一件道具
弹药贩卖机	随机掉落一件道具
保险箱	额外的金钱
保安摄像头	监测到敌人时会有更长的报警时间
保安机器人和炮塔	增加20%的攻击力



销魂城的机器 MACHINES OF RAPTURE

英文名称	中文名	作用
VENDING MACHINES	自动贩卖机	价值马戏团(Circus of Values)出售包括加血包、EVE针剂和一些基础的弹药；土匪弹药(El Ammo Bandito)出售各种弹药。购买前一定要骇客！
GATHERER'S GARDEN	收集者花园	用ADAM交换质体超能力。包括增加生命或EVE上限、主动技能和被动技能以及增加安装技能的槽数(后文简称为GG，也和图标的字母相同。)
POWER TO THE PEOPLE	人民的力量	武器升级装置，游戏中一共只有14个，每个只能使用一次，将一种武器升级一级，游戏无法将所有武器升满，找到全部14个武器升级装置可以解开成就／奖杯。
GENE BANKS	基因银行	变更装备在身上的技能。
SECURIY BOT SHUTDOWN PANELS	安防机器人关闭台	触动警报后操作它可以停止飞行器的追踪，直接结束报警时间。
VITA-CHAMBERS	重生舱	死亡后会在最近的重生舱复生，生命值和EVE都会恢复一些，不会损失其他东西。如果死前带着小妹妹，死后小妹妹会在重生舱门口等你，重新捡起来即可。要想取得不使用重生舱的成就，可以在设定中将"关闭重生舱"(Disable Vita-Chamber)的选项打开(On)。
HEALTH STATIONS	加血站	加满生命值。骇客后回血价钱降低，而且当其他修补者受伤后试图使用被骇客过的加血站时会受到伤害。在骇客时成功命中蓝色区域可以取得一个加血包，用武器攻击破坏加血站还可以得到一个加血包，知道怎么对付一次性经过的场景中的加血站了吗？先骇客后摧毁，两个加血包！

武器 WEAPONS

电钻只有一种弹药，其他都有三种；骇客工具不能升级，其他都可以升级，前两个升级完成后才能升第三级，第三级一般都是额外的属性，也是该武器最强大的能力。一共有14个武器升级点，也就是说可以升级14次，不能将所有武器都升满，根据需求升级吧。

游戏中的弹药还算比较充足，但是有时候因为个人习惯而经常使用一种武器，就会造成弹药不足，因为钱包上限问题，所以钱多了也没处花，买弹药吧！购买前一定要骇客机器！最好还配上打折的技能！

电钻 DRILL

弹药种类	中文	弹夹容量	总携带量
Drill Fuel	电钻油	300	300

武器升级	
Drill Fuel Efficiency	润滑电钻的轴承，减少耗油量。
Drill Damage Increase	添加钻头以增加近身攻击和旋转的攻击力。
Drill Reflector Upgrade	钻头转动时带动电磁发电机，在旋转时可以反射所有的飞行攻击道具和子弹，使之对敌人造成伤害。

初始武器，近身攻击威力最大。RT的使用为旋转钻头，在流程进行到使用摄影机研究Brute Splicer达到一级之后可以使用电钻冲击(Drill Dash)，使用方法是先按住RT让钻头旋转，之后按B就可以冲刺出去，威力巨大，距离远。

射钉枪 RIVET GUN

弹药种类	中文	弹夹容量(基础)	总携带量(基础)	备注
Rivets	铆钉	12	60	敌人身上最常出现的弹药，数量较充足。
Heavy Rivets	重型铆钉	12	24	发射速度比普通子弹慢，但是有穿甲能力，对付重型敌人时选用。
Trap Rivets	陷阱铆钉	12	24	射击后可以粘在物体表面，发射出一道光线，当有敌人碰触时会命中他们。

武器升级	
Rivet Gun Damage Increase	增加攻击力和穿透力。
Rivet Gun Clip Size	增加弹夹携带量到18。
Rivet Gun Heat Upgrade	增加射出的子弹的热度，有一定几率可能将生物点燃。



初期就可以得到的武器，射击频率和攻击力都一般，升级弹夹有些浪费，但是为了升出点燃的属性才有必要，点燃效果很好用。

机枪 MACHINE GUN

弹药种类	中文	弹夹容量(基础)	总携带量	备注
.50 Caliber Rounds	.50口径弹药	40	280	Leadhead Splicer大多会携带该种子弹，穿甲能力一般，对付普通的敌人还算好用。
Anti-Personnel Rounds	对人用弹药	40	160	对人型敌人非常有效，保护小妹妹收集ADAM时对付大量涌出的敌人很好。Brute Splicers和Houdini Splicer也弱这种子弹。
Armor-Piercing Rounds	穿甲弹	40	160	穿甲能力超强，用它对付速度快的Alpha Series和大姐姐，大老爹就用重型铆钉就好。

武器升级	
Machine Gun Damage Increase	增加攻击力。
Machine Gun Recoil Reduction	添加了枪托，减少后坐力，提供更精准的射击。
Machine Gun Ricochet Upgrade	添加了高密度电场，使得子弹命中后不会在第一次冲击时损坏，穿透和反弹会对周围的敌人造成伤害。

减少后坐力的升级非常重要，也许不会在最初的几个升级地点选择它，但是要想更有效命中稍远的敌人或想命中头部的话最好在中期升级。弹药充足，使用的频率也较高，所以升满还有一定必要性。

霰弹枪 SHOTGUN

弹药种类	中文	弹夹容量(基础)	总携带量	备注
00 Buck	普通子弹	2	24	近距离射击，当多发弹粒全部命中时效果最好。
Solid Slug	独头弹	2	12	似乎接近单发步枪的效果，对肉体伤害效果好，可以穿过目标身体。
Phosphorous Buck	磷弹	2	12	命中后一小段时间后爆炸，爆炸前被命中的敌人会惊慌失措，对付一群敌人时效果好。

武器升级	
Shotgun Clip Size	增加弹夹容量到6发。
Shotgun Damage Increase	锯短枪管，增加攻击力。
Shotgun Tesla Upgrade	对命中目标随机出现电击效果。

近距离作战的首选武器，独头弹配合猎头者(Headhunter)技能命中近距离普通敌人头部可以一枪毙命。第三级升级的电击效果出现频率不低，很有用。不将弹药夹升到6的话很难在持续战中发挥作用，所以升满级比较理想。

鱼枪 SPEARGUN

弹药种类	中文	弹夹容量	总携带量	备注
Spear Ammo	矛	5	20	弹道直、远，可以用作狙击武器。
Trap Spear	陷阱矛	5	10	命中物体后会向发射子弹的位置射出细线，形成陷阱，敌人和玩家都会触发。需要注意的是，射出陷阱矛后一定要离开发射位置，否则会让返回的细线因为直接碰触到玩家而触发。
Rocket Spear	爆炸矛	5	10	命中一小段时间后会爆炸，用来对付大型敌人比较划算。

武器升级	
Speargun Zoom Increase	增加精确瞄准时的放大倍数，想玩狙击的话就升级吧，不过作用不太大。
Speargun Damage Increas	添加旋转机械让射出的矛旋转起来，增加穿透力和攻击力。
Speargun Acceleration Upgrade	增加矛在空中飞行的速度，更快地命中目标；减少射击每发矛之间的间隔时间，增加射击频率。

精确瞄准时比其他武器都高的放大倍数加上有效距离长、单发命中率高的特点使其可以当做狙击枪使用。矛命中小型敌人时会将他们的身体直接钉在墙壁上还可以回收。不过因为本身攻击力就很高，命中头是可以直接一击毙命的，所以升级显得并不是那么重要。陷阱矛的使用效果并不太好，射击时候比较麻烦，而且不能回收，还会对自己来回行走造成障碍。所以，用它奇袭远处的小型敌人更合适。普通的矛射出后可以回收。

发射器 LAUNCHER

弹药种类	中文	弹夹容量(基础)	总携带量(基础)	备注
Grag Grenade	破碎榴弹	3	15	和其他游戏中的手雷相似，有穿甲效果，范围伤害。
Proximity Mine	触发式地雷	3	9	发射后粘在物体表面，有一个绿色的触发范围，敌人靠近后引爆。
Heat-Seeking Rocket	热追踪导弹	3	9	数量不多，带有很强的追踪能力，对付大型敌人效果好。

武器升级	
Launcher Clip Size	增加每种弹药的弹夹容量和总携带量。
Launcher Damage Immunity	在枪口增加一个导向板，让自己发射的弹药爆炸时不会伤害到自己。
Launcher Cluster Bomb Upgrade	增加爆炸次数。



对付大老爹、大姐姐和Alpha Series最有效的武器，但是弹药数量不充足。三个升级都非常有用，尤其是在后期对付众多大型敌人时。取得后立刻升级“不受自己伤害”的能力，之后在弹药充足起来的中后期升级弹夹容量，在最后一章开始前升级好最后一级，可以更轻松地对付大片敌人。后两个升级对于高难度玩家来说非常必要！

骇客工具 HACK TOOL



弹药种类	中文	弹夹容量	总携带量	备注
Remote Hack Dart	遥控骇客飞镖	1	9	命中后开始骇客迷你游戏，有些门需要隔着玻璃，从破洞射击大门控制台骇客才能打开，这时候用这种子弹最划算。
Auto-Hack Dart	自动骇客飞镖	1	4	命中后自动骇客完成，不要用来骇客门锁和贩卖机之类的东西，在紧要关头用来骇客安防系统最好！
Mini-Turret	迷你炮塔	1	4	投出后会监视周围，有敌人靠近后会疯狂射击，1 分钟后自爆。攻击力不错，很容易吸引敌人火力。Rumblers（大老爹）也会使用迷你炮塔，可以骇客后供为己用。

研究摄影机 RESEARCH CAMERA

本作胶卷无限，对准敌人按 RT 开始摄影，研究持续时间为 30 秒（使用 Reel Tonic 强化基因之后增加到 45 秒），消灭敌人时研究也会结束。一次只能拍摄一个目标，目前拍摄的目标呈现黄色光泽，过程中不需要将敌人保持在视野内。研究到最高级的敌人就无法再次拍摄了。

基因工程 GENE EVOLVE

亚当 ADAM

ADAM 是游戏中最重要的物质，也是剧情的核心。取得 ADAM 可以提高生命和 EVE 上限，增加技能装备槽数，最重要的是换取新的技能。游戏中一共有 12 个小妹妹，每个都有一个大老爹保护，玩家必须杀死大老爹，然后才能和小妹妹建立联接，大老爹不会主动攻击玩家，引起战斗前先想好策略，起手以先火立刻换电击控制大老爹行动为妙，选择穿甲性能好的子弹攻击他们。杀死大老爹后可以选择接收（ADOPT，对应 X 键）或收割（HARVEST，对应 B 键）小妹妹，接收要送到管道（VENT）处拯救（RESCUE）才能获得 ADAM，中途每次小妹妹从肩膀下来（玩家死亡、收集完尸体上的 ADAM）都可以选择收割，两种选择最终都可以得到一定量的 ADAM，但是总数是不同的：拯救每个小妹妹可以得到 80 点，共 960 点，但是每拯救 4 个小妹妹就可以得到一个礼物，3 个礼物中的 ADAM 点数为 450 点，装备第一个礼物中的 Proud Paren 强化基因使得以后每次从尸体收集中得到的 ADAM 增加 50%，后面的 8 个小妹妹可以收集 16 个尸体，普通情况每个尸体 40 点，加技能后为 60 点，16 个尸体多得 320 点，所以总共加起来为 (960+450+320) =1730 点；收割每个小妹妹可以得到 160 点，收割 12 个小妹妹是 1920 点。从结果来看，全收割比全拯救多 190 点。对待小妹妹的方法直接影响结局，如果要达成中立选择结局的话，可以拯救 4 个、收割 8 个，这样可以得到最多的 ADAM。

拯救小妹妹后获得的礼物	
拯救数量	礼物
4	Proud Parent 强化基因，50 美元，80ADAM
8	Demanding Father 强化基因，100 美元，120ADAM
12	100 美元，250ADAM，Creme-Filled Cake（奶油蛋糕）



其他获得 ADAM 的方法：

1. 带着小妹妹时，按住 X 键会让小妹妹释放出一条白线将你指引向蕴含着 ADAM 的尸体，靠近后按 X 可以让小妹妹开始收集 ADAM，屏幕左上角有收集完成度，这期间会引出很多敌人攻击你和小妹妹，保护小妹妹顺利收集完 ADAM 再按 X 将她放在肩上。收集中如果敌人靠近小妹妹并开始攻击她，收集会暂停，赶快帮助小妹妹让其恢复收集才行。每次收集可以得到 40 点 ADAM，每个小妹妹都可以收集两个尸体。每个小妹妹都可以收集 ADAM，所以即便是收割，也要收集完 ADAM 之后再进行！
2. 杀死大姐姐后在其尸体上取得。
3. 每拯救 4 个小妹妹都会得到礼物——小熊，会放在 GG 前。拯救全部的 12 个小妹妹一共会得到 3 次奖励，分别是 80、120 和 250。
4. 在深海行走时可以在水中找到一些蛞蝓，它们是最初的 ADAM 贮藏生物，每个 10 点。

注：铆钉枪、鱼枪、发射器、骇客工具、旋风陷阱、诱骗靶子、蜂群、保安系统管理员、召唤埃莉诺这些武器和技能都有陷阱相关的功能，在守护小妹妹收集 ADAM 和对付大群敌人时要善于利用它们！

质体超能力 PLASMIDS

作为一个大老爹，你有足够的能力一手使用武器，一手使用超能力。只使用武器或只使用超能力都难以在销魂城生存下去，灵活运用战术才能顺利完成流程。最初有 3 个超能力槽，学会新的超能力并安装到槽里才可以使用。在 GG 中用 ADAM 解锁超能力槽，第四个要 40，第五个 50，第六个 60，第七个 70，最后一个在流程的最后阶段免费取得。使用任何一项超能力都要消耗 EVE 能量，耗光时大老爹会自动使用 EVE 针剂（EVE Hypos），和加血包一样，不装基因强化的话最多携带 5 个 EVE 针剂。玩家也可以按住 RB 再按 X 使用 EVE 针剂。

注：超能力可以升级，最高的可以达到 3 级，图标上一个“加号”的为二级技能，两个“加号”的为三级技能。高级技能会直接替代低级技能。下文中，高级技能的效果就自动包括初级技能的效果。

旋风陷阱 CYCLONE TRAP

在地面上设置一个陷阱，敌人踩上去就会被弹飞，落下来时受到伤害。旋风陷阱不会随时间流逝而自己消失，除非你设置了太多个……

二级允许将其他超能力效果添加到陷阱上。

三级允许你在天花板和墙上设置陷阱。

诱骗靶子 DECOY

在场景中设置一个假的大老爹，吸引敌人的火力。

二级靶子可以反射敌人命中靶子的伤害到敌人自己身上。

三级靶子受到伤害不仅反弹，还会将之化作你的生命，加在你的血条上。

电击 ELECTRO BOLT

电击是最常用的技能，发射一束闪电，命中敌人的话敌人会陷入一小段时间的麻痹，这时候可以用武器尽情攻击敌人，电击让敌人姿势固定不动并配合武器爆头是非常好的战术。当敌人站在水中时，电会通过水传递，所有站在水中的人都将受到伤害，包括玩家。除此之外电击可以暂时停止机器的运转，包括各种保安机器人，停止的机器可以被骇客。



二级电击，蓄力后可以一次击晕多个目标。

三级电击，长时间蓄力并按住 RT 可以发射电击风暴，持续放电，直到耗空 EVE。

催眠术 HYPNOTIZE

被该能力的绿色球击中的敌人会被催眠，攻击附近的人，不管敌友。在有复数敌人时使用，否则如果只有一个敌人他的目标还是你。

二级催眠术命中的敌人就像被骇客的飞行器一样，会一直跟着你，攻击一切对你有威胁的东西，包括炮塔。不可以催眠 Brute Splicer 和大老爹。

三级可以催眠 Brute Splicer 和大老爹。

焚烧 INCINERATE！

火焰命中的敌人会在数秒内痛苦地扭曲身体，持续受到伤害。地面上的油可以被引燃！

二级可以蓄力投出火球，造成范围伤害。

三级按住 RT 可以持续放出火焰，但是 EVE 消耗过快，优先升级其他三级能力较好。

蜂群 INSECT SWARM

召唤出一群昆虫攻击敌人，人多时使用效果不错，可以扰乱敌人阵脚。也可以用来寻找隐藏起来的敌人。

二级增加蜂群体积，攻击复数敌人。

三级可以在敌人尸体上制造蜂群炸弹，敌人靠近后会引爆炸弹。

侦查员 SCOUT



制造出一个分身侦查员，真身留在原地，控制这个隐形的侦查员在一定范围内移动，可以用来探路，还可以控制侦查员使用其他超能力，使用几次超能力后会回到真身。在困难难度中侦查员显得更有用，在不清楚前方情况时，自己躲在角落里，让它出马去用超能力先和大老爹打上一阵，然后你再冲出去……在控制侦查员时真身仍旧会受到其他敌人的伤害。

二级侦查员可以走得更远，释放更多的超能力，还可以骇客机器。

保安系统管理员 SECURITY COMMAND

该技能下，左手蓝色球命中的敌人会成为销魂城安防系统的攻击对象。对付会扔迷你炮塔的 Rumbler 非常有用，在他扔出炮塔时立刻向他扔一个蓝球，炮塔就会攻击他自己了。

二级，按住 RT 键可以召唤一个保安机器人，它们无需敌人触警，会直接攻击敌人。

三级，按住 RT 召唤一个精英保安机器人！

召唤埃莉诺 SUMMON ELEANOR

在最后一章中流程中获得，可以使用该技能召唤 ELEANOR 帮你作战，她作战能力超强，而且不会受到伤害，一段时间后会消失。几乎要消耗一条 EVE。

意念力 TELEKINESIS

按住 RT 可以用意念抓起前方的物体，这时候可以用这物体当盾牌，松开 RT 时就能将之扔出去。可以抓油桶之类的东西攻击敌人，非常有效。可以在空中接住敌人发射来的导弹和榴弹，将它们扔回去攻击敌人。

二级可以让投掷时的力量增加，伤害加大。

三级可以抓起活着的小型敌人，也能将他们扔出去。

寒冰冲击 WINTER BLAST

用寒冰攻击敌人，被命中的敌人会被冻在原地一小段时间，这时候敌人本身的血槽外会增加一条冰冻槽，攻击冰冻的敌人让冰冻槽减少，冰冻槽的长度决定敌人解冻时的血量，如果在冰冻的时间内将冰冻槽打空，敌人的身体就会碎裂。打碎一级寒冰冻住的敌人无法留下尸体，也就没有办法搜取战利品了。

二级，蓄力后可以将敌人冻得更结实。

三级，按住 RT 蓄力并不松开就可以发射连续的寒冰冲击。二级和三级的寒冰冲击冻住的敌人，被击碎时是可以留下一个盒子的，里面是该敌人掉的道具。

另外，用寒冰冲击将机器冻住可以降低骇客迷你游戏中指针摆动的速度！

强化基因 GENE TONICS

与需要主动使用的质体超能力不同，强化基因是被动技能，学会后装到强化基因槽中就会自动发动效果，不消耗 EVE。初始拥有 4 个强化基因槽，在 GG 用 ADAM 交换基因槽数量，第 5 到第 9 个槽每个 25，10 到 13 个每个 35，14 到 18 每个 45。另外一个与质体超能力的不同是，强化基因的强化版本不会替代原来的版本，所以可以同时装备 1 级和 2 级两个同样的强化基因。比如 VENDING EXPERT 降低贩卖机售价 10%，VENDING EXPERT 2 降低 15%，两个都装备时降低 25%。

注：表格内项目按英文首字母顺序排序。

健康安全基因 HEALTH&SAFETY		
名称	中文	效果
BOOZE HOUND	寻酒犬	喝酒会增加 EVE，而不是原本设定的减少 EVE。
CURE ALL	全治疗	加血站可以同时回复全部生命和 EVE。
DEMANDING FATHER	苛刻老爹	小妹妹收集 ADAM 的速度增加。
EVE EXPERT	EVE 专家	允许玩家多携带一个 EVE 针剂。原本 5 个，装备后可带 6 个。
EVE LINK	EVE 联接	使用加血包时会回复一点 EVE。
EVE SAVER	EVE 节省家	减少质体超能力消耗的 EVE 量。
EVE SAVER 2	EVE 节省家 2	大幅度减少质体超能力消耗的 EVE 量。
EXTRA NUTRITION	额外营养	食用快餐和使用绷带时回复的生命值增加。
FOUNTAIN OF YOUTH	青春如泉	站在水中时可以缓慢回复生命和 EVE，直到全满。
MEDICAL EXPERT	医疗专家	允许玩家多携带一个加血包。原本 5 个，装备后可带 6 个。
PROUD PARENT	自豪家长	小妹妹从尸体上收集的 ADAM 增加 50%。
SCROUNGER	翻箱倒柜	搜查尸体或容器时可以再搜查一次，得到不同的道具。
SPORTS BOOST	运动增强	提高移动速度。

战斗基因 BATTLE READY		
ARMORED SHELL	装甲外壳	减少物理伤害。
ARMORED SHELL 2	装甲外壳 2	大幅度减少物理伤害。
ARMS RACE	弹药专家	在容器中或尸体上获得更多的弹药。
DAMAGE RESEARCH	伤害研究	通过对当前研究的敌人造成伤害增加的研究点数变多。
DRILL LURKER	电钻潜行者	压低你的脚步声，让敌人更不容易发现你。在敌人没有发现你时使用近身攻击伤害增大，尤其是电钻挥击。
DRILL POWER	电钻之力	挥击或旋转电钻时伤害增加。
DRILL POWER 2	电钻之力 2	挥击或旋转电钻时伤害增加更多。
DRILL SPECIALIST	电钻专家	修补该基因后，除了电钻、骇客工具和研究摄影机外，右手无法使用其他任何武器，但是左手使用质体超能力时消耗的 EVE 量减少。
DRILL VAMPIRE	电钻吸血鬼	使用电钻对敌人造成伤害时会回复自己的生命和 EVE。
ELECTRIC FLESH	电解肉质	不受电属性伤害，自己使用电属性攻击时对敌人的伤害增加。
ELECTRICAL STORM	电暴	在受到近身攻击时身体周围会放出电击攻击，使其眩晕，不过如果站在水中又没装备电解肉质的话，被攻击之后还会受到自己的电击。
ELEMENTAL SPONGE	元素海绵	当受到任何属性攻击的伤害时都会回复一些 EVE。
ELEMENTAL STORM	元素风暴	当受到近身攻击时，身体周围会随机放出火、冰或电中的一种属性攻击。
ELEMENTAL VAMPIRE	元素吸血鬼	达到三级的质体超能力对敌人造成伤害时回复自己的生命值。
EXTENDED REEL	加长胶卷	使用研究摄影机研究敌人的持续时间由原本的 30 秒增加到 45 秒。
FIRE STORM	火暴	受到近身攻击时身体周围会放出火焰点燃敌人，不过如果不装备火焰体质的话，小心不要让敌人身上的火焰烧到自己，也不要站在油中。
FREEZING DRILL	冰冻电钻	电钻的攻击有一定几率冰冻敌人。
HEADHUNTER	猎头者	命中头部时伤害增加。在使用电击后更容易爆头。
ICE STORM	冰暴	当受到近身攻击时，身体周围会放出冰冻攻击，一定几率冰冻敌人。不过打碎冰冻敌人不能得到道具。
KEEN OBSERVER	敏锐观察员	增加研究敌人时获得的点数。
KEEN OBSERVER 2	敏锐观察员 2	增加更多研究敌人时获得的点数。
NATURAL CAMOUFLAGE	自然迷彩	站住不动一小段时间就进入隐形状态，再次走动又恢复原状了。
WALKING INFERNO	火焰体质	不受火属性伤害，自己使用火属性攻击时对敌人的伤害增加。

机器工程师基因 MAN OVER MACHINE		
CAREFUL HACKER	仔细黑客	骇客迷你游戏中的指针摆动速度降低。
CAREFUL HACKER 2	仔细黑客 2	骇客迷你游戏中的指针摆动速度大幅度降低。
DEADLY MACHINES	致命机器	你骇客的机器人和炮塔能对敌人造成更大的伤害。
EZ-HACK	简单骇客	骇客迷你游戏中的有效区域增宽。
HACKER'S DELIGHT	黑客之福	每次成功骇客时都会回复一点生命和 EVE。
HACKER'S DELIGHT 2	黑客之福 2	每次成功骇客时都会回复较多生命和 EVE。
HANDYMAN	勤杂工	可以消耗一点 EVE 修复帮助自己的炮塔和机器人，还可以为它们命名(无实质作用)。
HARDY MACHINES	坚强机器	骇客炮塔或机器人后增加它们的生命值上限。
HURRIED HACKER	高速黑客	骇客迷你游戏时，指针停在蓝色区域时立刻完成骇客。
MACHINE BUSTER	机器破坏者	增加对摄像头、机器人和炮塔的伤害。
QUIK-HACK	快手黑客	骇客迷你游戏的步骤比原本需要的步骤减少。
SECURITY EVASION	逃避保安系统	安防摄像头和炮塔需要花费更多的时间才能探测到你。
SHORT CIRCUIT	短路	电击可以让安防机器停止工作更长的时间。
SHORT CIRCUIT 2	短路 2	电击可以完全让安防机器停止工作。
SHORTEN ALARMS	警报减短	触发安防摄像头的警报，持续的时间变短。
SHORTEN ALARMS 2	警报减短 2	触发安防摄像头的警报，持续的时间变得更短。
THRIFTY HACKER	节俭黑客	被骇客的贩卖机道具价格更低。
VENDING EXPERT	贩卖专家	降低自动贩卖机的售价 10%。
VENDING EXPERT 2	贩卖专家 2	降低自动贩卖机的售价 15%。

研究敌人 RESEARCH ENEMIES



研究敌人的作用非常明显，不仅可以对该种敌人造成更大伤害，还可以学会新的技能，使用基因研究摄影机的方法请见“武器篇”。本作将前作的摄像机变成了摄影机，在摄影过程中会增加研究点数。在拍摄过程中依靠攻击敌人取得更多的研究点数，强力的攻击会得到较高分数，但是想取得更高的分数并不是要看你在时间内对敌人造成了多少伤害，而是看你的连击效果，要想获得高分就要灵活运用各种质体能力和武器进行连击。以下提供一些提示：

■将敌人点燃，他就会跑向有水的地方试图浇熄火焰，这时候使用电击让所有水充满电，将敌人电死。

■将敌人冻住，将陷阱铆钉打在敌人身上，然后使用意念力将冰冻的敌人扔向其他敌人。

■将陷阱铆钉打到油桶旁边，然后将诱骗靶子(Decoy)放在陷阱铆钉旁边吸引一个敌人过来引爆整个陷阱。

■将陷阱铆钉和陷阱矛打在天花板上，然后在正下方放上旋风陷阱，在旋风陷阱旁边放置一个诱骗靶子(Decoy)吸引敌人踩上旋风陷阱。

■使用保安系统管理员(SECURITY COMMAND)让Rumbler的迷你炮塔对他自己开火，然后用三级催眠术让Rumbler成为自己的同伴，并让他去攻击其他敌人。

杀人修补者 THUGGISH SPLICER



不顾自身安危，使用近身武器攻击的普通敌人，在Pauper's Drop之后就无法再遇到他们，所以要完成研究就要在这之前多拍摄一些。

研究等级	研究成果
1	增加对杀人修补者的伤害
2	增加钱包容量到800
3	增加对杀人修补者的伤害
4	获得 Scrounger 强化基因

领头修补者 LEADHEAD SPLICER



相比杀人修补者更强一些，会使用一些简单的枪械。将生存放在第一位，受伤后会躲到掩体后面，使用不同武器的领头修补者有不同的生命值，从低到高依次是：手枪、机枪、霰弹枪。

研究等级	研究成果
1	增加对领头修补者的伤害
2	降低安防系统的反应速度
3	增加对领头修补者的伤害
4	获得 Thrifty Hacker 强化基因

霍迪尼修补者 HOUDINI SPLICER



可以隐身、传送的修补者，投掷火球攻击主角。盯准空间扭曲和红色玫瑰花瓣出现的地方，他们会在那里出现，出现后先用质体超能力——比如电击攻击他们，让他们无法行动再干掉他们。

研究等级	研究成果
1	增加对霍迪尼修补者的伤害
2	更容易发现传送中的霍迪尼修补者
3	增加对霍迪尼修补者的伤害
4	获得 Natural Camouflage 强化基因

蜘蛛修补者 SPIDER SPLICER



增长了四肢、放松了关节，能够从各种通风管道中和天花板上爬行，行动速度快，喜欢在远处投掷飞镖攻击玩家，最好优先解决，使用机枪的Anti-Personnel Rounds尽快解决他们比较好。

研究等级	研究成果
1	增加玩家移动速度
2	在蜘蛛修补者身上可能搜到他们的内脏，这些内脏可以当做加血包
3	使玩家获得更快的移动速度
4	获得 Fountain of Youth 强化基因

残暴修补者 BRUTE SPLICER



修补者食物链的最顶层生物，块头大，速度快，高速冲向敌人使用肩膀撞击的威胁巨大，还可以举起各种物体砸敌人。即时的近身攻击可以在他们蓄力冲撞时打断他们的动作造成COUNTER，爆炸矛效果不错。电击效果不明显，眩晕时间短，冰冻效果好，冰冻后的大块头身体用意念力投掷其他敌人非常不错。

研究等级	研究成果
1	学会新的电钻冲击(Drill Dash)，装备电钻，按住RT再按B
2	增加近身攻击的威力
3	增加对残暴修补者的伤害
4	获得 Armored Shell 2 强化基因

大老爹 BIG DADDIES



大老爹分为三种，Bouncer(意为巨人、保镖、跳跃的人)、Rumbler(破碎的奔行者)和Rosie(罗西，意为大海中的水珠)。每一个大老爹都和一个小妹妹两人绑定在一起，将小女孩变成小妹妹，将她们的父亲变成大老爹，这是一件非常残酷的事情，大老爹作为小妹妹永久的保护者，会不顾一切攻击所有对自己的小妹妹有威胁的敌人，直到死亡。大老爹不会主动攻击，但是只要你对他动手，或者修补者要对小妹妹动手时，他就会发疯一样展开攻击。

Bouncer是最低级的大老爹，使用电钻进行近身攻击，电钻冲撞非常强力，保持距离使用电击并用重型铆钉攻击是比较基础的方法，尽量避免站在其正前方。

Rumbler是销魂城堕落之后的十年中研制成的新型大老爹，拥有肩扛式导弹发射器可以发射热追踪导弹，每次进入战斗时都会先投掷迷你炮塔，骇客它们让其攻击大老爹是好战术，而且它们会不自觉地先以迷你炮塔为攻击目标，所以战斗开始后玩家先放迷你炮塔也是不错的战术，在Rumbler被迷你炮塔分散注意力时使用火焰、爆炸矛和重型铆钉等攻击他。

Rosie喜欢保持一定距离使用铆钉枪和触发式地雷攻击敌人，喜欢使用掩体，并注意让自己时刻处于敌人和小妹妹之间以保护小妹妹。开战前在场景中布置各种陷阱，开战后用意念力抓住他丢出的地雷扔回去炸他，用电击加穿甲弹、导弹、榴弹等攻击他。

研究等级	研究成果
1	增加对大老爹的伤害
2	增加电钻的威力
3	增加对大老爹的伤害
4	获得 Arms Race 强化基因

阿尔法系列 ALPHA SERIES



是销魂城最早期的质体能力实验对象，这些可怜的“志愿者”被洗脑后封在金属装甲中，被赋予了攻击玩家的命令，他们凶残嗜血，是人的残骸。他们的身体会自动发射出电、冰、火等冲击，使用发射器发射榴弹、导弹等攻击，还会使用机枪。他们是销魂城中最强的敌人，使用各种武器攻击他们！

研究等级	研究成果
1	增加对阿尔法系列的伤害
2	增加弹药总携带量
3	增加对阿尔法系列的伤害
4	获得 Elemental Storm 强化基因

大姐姐 BIG SISTERS

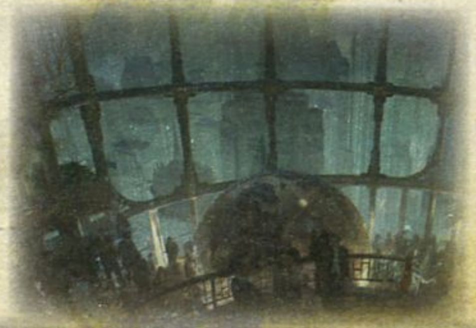


销魂城中用来监视大老爹的存在，拥有大老爹的攻击力和小妹妹的ADAM收集能力，全副武装，冲刺攻击强力，常使用火焰和意念力，行动力极强，可以在墙壁、柱子间跳跃，像蜘蛛修补者一样在天花板上爬行，能在海底自由行动，可以使用质体超能力。当小妹妹被攻击时，大姐姐是最后一道防线，从暗影中窜出来，进行毁灭性攻击。

大姐姐接近时会有提示，在找到第1、3、6、9、12个小妹妹时，她们会出现并攻击你。尽量在开阔的地方与之对战，不停跑动可以躲避她的近身攻击和超能力攻击，使用超能力配合追踪导弹、迷你炮塔等武器攻击她。

小妹妹的数量不多，要想完成4级研究就要竭尽全力战斗！因为其生命值很多，所以可以使用更多的攻击手段获得更高分数。

研究等级	研究成果
1	增加 EVE 上限
2	收集 ADAM 后回复生命
3	增加 EVE 上限
4	获得 Drill Vampire



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

收集要素 COLLECTIONS

重要：和前作不同，本作经过的章节就无法再返回（断绝后路的节点包括隔水间和列车等），所以要收集到所有希望取得的要素后再进入下一个阶段！

录音日记 AUDIO DIARY

游戏中一共有129个录音日记，分布在每个章节的场景中，在流程每章开始处列出，每章分别排序号。

录音日记记录着重要的录音信息，每一条都和游戏的剧情或背景息息相关，每一条都在一定程度上支撑着整个世界观。建议在取得时，就按住A键适时进行收听，根据流程进行程度，恰到好处的录音日记可以让游戏的体验得到最大限度的升华。



成就／奖杯关于录音日记的要求是找到100个即可解锁，所以如果漏掉几个也无大碍，但是喜欢本作的你如果对剧情有渴求，那每一个录音日记都是不可或缺的！

小妹妹 LITTLE SISTER

12个小妹妹并不难找，在游戏中按下START键，暂停菜单下方图标表示当前章节的个小妹妹个数，图标中仅有小妹妹则代表已经找到，如果图标中小妹妹头像旁有大爹地的头像则说明还未找到，只要在场景中继续转转就会找到，一般流程中找到小妹妹后即时收集2个尸体的ADAM，然后拯救或收割她，基本就会遇到下一个小妹妹，从而连在一起。



武器升级装置 POWER TO THE PEOPLE

游戏中一共有14个武器升级装置，每一个只能使用一次，升级任意武器一级，有一些升级装置比较容易错过。不管是要拿成就还是想让流程顺利进行下去，有限的武器升级装置都是不容错过的，以下每章开始的地图上都会标示出武器升级装置取得的地点，因为只有14个，所以并没有在章节内部重新排序号，而是整体排序。

人物介绍 CHARACTERS

Delta 实验体 SUBJECT DELTA



你曾经是一名深海探险者，无意间发现了销魂城并被抓了起来，在你知道了销魂城的秘密后，你知道他们不会再让你重回地表之上了，你"自愿"成为志愿者，是莱恩产业"保护／收集计划"下创造出的第一个"大爹地（Big Daddy）"，最初的大爹地都属于阿尔法系列，比后期的型号更瘦也更灵活。你也是第一个成功与小妹妹联接的"大爹地"，你存在的目的就是保护她——只有她——不惜牺牲自己的生命。

但是和其他的同类不同，你不知为何神奇地重新获得了自由的意愿，在销魂城，你成为独一无二的存在。

Delta实验体原名Johnny Topside，John是美国无名氏的统称，Topside意为船身水线之上，合起来即为"水面上的某人"，意指主角试图到地表的愿望。

安德鲁・莱恩 Andrew Ryan



销魂城的创建者，在这个水下城市中聚集了世界上最有思想的人，在这里他们可以不受政治的限制，每个人都按照自己的兴趣行事，不受道德、社会或法律的限制，他想将其变成地球上最好的社会形态。但是现实中，没有道德约束的销魂城最终陷入一片混乱。莱恩使用铁腕政策让销魂城重回自己控制，有异议的Lamb博士在这时"消失"了。Frank Fontaine出现，威胁了莱恩的地位，在斗争中莱恩胜利了，占领了Fontaine的产业。但是1960年，莱恩在《生化奇兵》的故事中被刺杀，看起来海底乌托邦的梦想随着莱恩的死而破灭……

注：Fontaine是法语词汇，原意为一股清泉，意指给销魂城带来的"生机"。

布丽吉德・特南鲍姆 Brigid Tenenbaum



天才科学家，最先从深海中一种名为蛞蝓（Slug）的生物体身上发现了ADAM，将他们植入小女孩体内产生了小妹妹。她曾经冷血无情，将无数的无辜女孩变成小妹妹，生产让整个城市腐坏掉的ADAM。但是随着销魂城的堕落，她的心改变了，开始寻求救赎。发明了能治愈小妹妹的质体，可以将她们重新变回正常的人类，称为拯救（Rescue）。现在她试图阻止城市中新出现的创造新的小妹妹的势力。

奥古斯都・辛克莱 Augustus Sinclair



一个始终把利益放在第一位的商人，寻找一切挣钱的商机，例如在销魂城的贫民区租赁廉价房等。当销魂城堕落之后，他要将城中的伟大科学家们带回地表，将他们"卖出去"挣钱。现在他试图逃出销魂城完成自己的计划，他需要主角的帮助。

格蕾丝・霍洛韦 Grace Holloway



年轻时曾是林波舞（Limbo）爵士俱乐部的明星歌手，销魂城堕落后加入了Lamb博士的宗教性质组织。她渴望做一名母亲，在Lamb被莱恩约束期间收养埃莉诺让其得到了巨大的幸福感。后来埃莉诺失踪并变成小妹妹，这让格蕾丝伤心过度，并对所有与之相关的人充满怨恨，包括Delta实验体。

苏菲亚・羔羊 Sofia Lamb



牛津大学毕业的精神科专家和哲学唯心主义者，她认为对基因改造的偏见让地表世界没有美好的未来，于是来到海底城。她加入莱恩的伟大试验，试图创造没有痛苦的乌托邦。她将自己的女儿埃莉诺培养成拥有最优基因的人，在民众中形成了一种崇拜，她开始利用这种宗教性质的权力。不过Lamb与莱恩的理念有分歧，还杀害了女儿埃莉诺最爱的大老爹Delta实验体让女儿重回自己的怀抱——控制中。现在莱恩和Fontaine都死后，Lamb带着自己的新计划重回销魂城，并控制了整个城市。

注：Sofia Lamb，Lamb原意为羔羊，具有一定的象征意义，故不翻译，后文也引用原名。

埃莉诺・羔羊 Eleanor Lamb



苏菲亚的女儿，从小缺少父爱或任何成人的影响。她依靠自己的智慧关闭了苏菲亚的各种安防设施自己探索销魂城。她的真正梦想是看看海面以上的世界——她只在书本中读过，但是她的母亲绝对不允许这种事情发生。埃莉诺变成了小妹妹，与Delta联接在一起，她视其如父。直到苏菲亚杀死Delta，重新将埃莉诺控制在自己身边。

斯坦利・普尔 Stanley Poole



曾是销魂城中的一名优秀新闻官，起初受莱恩雇佣渗透到Lamb的组织中，目的是找到Lamb组建自己宗教团体的证据并试图毁灭Lamb的计划，但是随着卧底时间的增长，他越来越深地陷入了Lamb的组织内部。当莱恩死后，他直接抛开"卧底"的身份干脆倒戈。他似乎也需要主角的帮助。

吉尔 · 亚历山大 Gil Alexander

曾是Fontaine未来研究所的一名有野心的年轻研究员，特长是机械学和机器人工程学，他的事业的顶峰是发明了销魂城的自动安防系统。他发明了将ADAM植入小妹妹体内的机器，并帮助创造小妹妹和大爹地的联接。当销魂城堕落后，他开始了自己的计划，不久之后他爱上了Lamb博士，并被Lamb操纵成为她试验的志愿者。



修补者 Splicer

本是销魂城的市民，但是因为过度使用ADAM而上瘾并且失去了本来的人性，一次次用新的基因修补自己的身体，所以被称为修补者。

剧情流程攻略 WALKTHROUGH

流程注解

1. 本作中，只要听过记录密码的录音日志或看到墙壁表面之类地方上写着的密码（用视角正中"看到"），再调查密码锁时，锁旁边就会直接列出4位数的密码，非常方便。
2. Option的最后一个选项中可以选择是否在游戏画面中显示头盔（Helmet）边框，可以根据喜好调整。
3. 大部分时候，游戏画面中都会有一个箭头指出当前任务目标所在方向，所以流程比较容易进行下去。扛着小妹妹时，按住X键可以呼出一条白色细线指出下一个要收集ADAM的尸体的位置。
4. 结合游戏中的地图查看流程中的地图，可以更方便地找到所有隐藏要素，在菜单的地图画面可以切换地图层，LEVEL 5即代表第五层。地图中圆形英文字母标志代表出入口的连接点。

背景

销魂城由安德鲁 · 莱恩（Andrew Ryan）创造，按照他的梦想，这大西洋海底的城市是要成为乌托邦的地方，这里拥有世界上最聪慧的精英和最勤劳的工人，他们现在成为城市废墟中残存的生灵，对亚当（ADAM）上瘾，用ADAM一次次修复自己，改变自己的基因，成为彻底脱离现实社会的存在。

1958，大西洋附近。

埃莉诺是我的小妹妹，我是他的大爹地。我用拳头重重地砸着通风口，小妹妹从圆洞中探出头来，手上晃着一个大爹地的玩偶说："看，爹地，这是你！"我接住她，轻轻放在地上，她将玩偶夹在腋下，用她柔软的手拽着我向外跑着说："我们出去玩玩吧，爹地。"小妹妹将细长的针头刺进尸体内，抽出鲜红的ADAM，喝下去，然后满足地边跑边说："找更多的天使去吧，老爹！"推开大门，我踱着沉重的步子跟在她身后进入舞厅，一片歌舞升平的祥和景象。一群恶棍抓住了跑得过快的小妹妹，一个壮汉夺过针筒，只是将那么少量的ADAM打入自己的身体，便拥有了电的能力。我与他们厮杀，然而无法抵抗催眠术制成的绿色球体，我晕倒在地。

再次睁开眼睛，Lamb博士站在我的面前，她说："这不是你的女儿，你明白吗？她的名字是埃莉诺，她是我的！现在，请跪下。"她的话语，像程序一样控制着我的整个身体。

"摘掉你的头盔。"我摘掉我的头盔。

"现在，拿着这手枪。"她将一把手枪递给我。

"抵在你的头上。"我的手在颤抖，我听到自己急促的呼吸声。

"扣下扳机。"她的语调一直那么平静。

"爹地！"这是我听到的最后的声音。

阿多尼斯奢华馆 Adonis Luxury Resort

PLASMID THERAPIES

ADONIS BATHS

GRAND FOYER

BRIDGE COURTYARD

A A B N

LEGEND

HEALTH STATION
GATHERER'S GARDEN
BOT SHUTDOWN
CIRCUS OF VALUES
LITTLE SISTER
SISTER VENT
ADAM GATHER
EL AMMO BANDITO
GENE BANK
AUDIO DIARY
PLASMID
TONIC
SAFE
CONNECTION
WEAPON

DEMETER'S BANQUET HALL

START

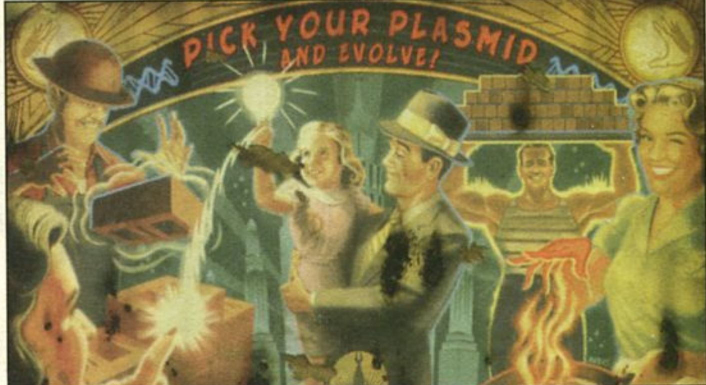
阿多尼斯奢华馆 Adonis Luxury Resort

序章 阿多尼斯奢华馆 Adonis Luxury Resort

十年之后，我从重生舱(Vita Chamber)中苏醒，隐约中，我听到布里吉德·特南鲍姆(Brigid Tenenbaum)的电报声，但是信号中断了。我怎么活过来的？我不知道。眼前是和我记忆中的那个销魂城完全不同的地方，破碎、肮脏。我看到小妹妹的影子在前方的墙壁一闪而过，我的直觉让我跟了上去，在一台收集者的花园(GATHERER'S GARDEN，后简称GG)上取得电击超能力(Electro Bolt)，注射后疼痛倒地，小妹妹出现在我身前："Daddy已经睡了太长时间，埃莉诺想念你，找到她你们便能好起来！"忽然，一个身材细长的金属怪物将小妹妹夹起来夺门而出，那种速度是我远远无法企及的。原路返回，电击控制器开门，在干涸的泳池大厅(Adonis Baths)电击闪光的控制台恢复电力。

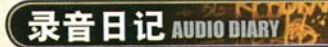
特南鲍姆说："有信号了，让死城重见光明的人，请听我说，我知道你是谁……请你一定帮助我——到大西洋特快车站找我。"

取得压在门下的铆钉枪(Rivet Gun)，向前在立着奢华馆标志的大厅(Grand Foyer)里和大姐姐正面交锋，电击后攻击比较把稳，注意平移躲避。进入迪米特的宴会厅(Demeter's Banquet Hall)，大姐姐划破玻璃，海水涌进大厅。穿着潜水服的大爹地可以在水中自由行走。到车站正门前扳动开关抽干隔离间的水后进入车站。





录音日记 AUDIO DIARY



1.Attention Workers 第一次见到大姐姐的泳池大厅(Adonis Baths)，左侧半截石柱旁。

2.Fitness 通过大厅向前进入走廊，右侧的密码门密码是1540（反写在玻璃上），进门取得。

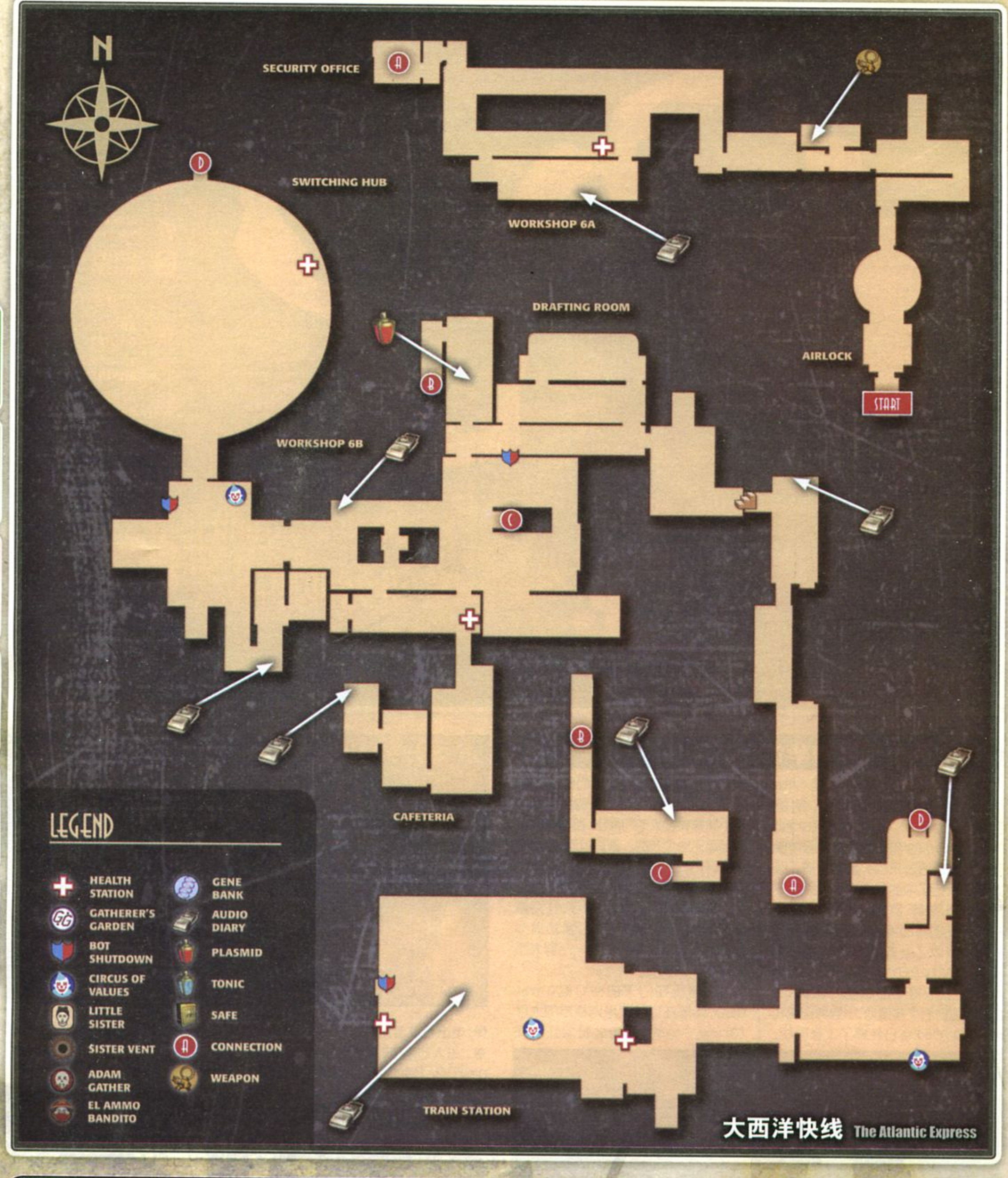
3.To My Daughter 开启电力后进入刚开启的区域，在女厕所的长椅上。

4.Return 在有一座拱桥的大厅，"Best and Brightest"海报下面的长椅上。

5.They Called It Rapture 取得铆钉枪后，进入右侧的房间(Bathysphere Docking)。

6.Generation 和大姐姐正面交锋的大厅内(Grand Foyer)细长平台一端。

7.Escape from Raputre 第一次水下行走，调查左侧圆形泄水装置中的尸体取得。



第一章 大西洋快线 The Atlantic Express

取得骇客工具(Hack Tool),从玻璃的破口骇客安全门控制台开门。到右侧控制间开启机关,Lamb博士说伤疤证明我是一个死人,十年了,我是Delta试验体,她看着我自杀,我死的同时,天堂诞生,她不知道我如何生还,但是我的折磨即将结束,这些人会解除我的重负。地面坍塌,我落入水中,特南鲍姆说:"很明了,我们拥有共同的敌人,Lamb,我可以通过你头上的摄像头看到你所看到的一切,我会帮助你。"

在征募房间(DRAFTING ROOM)取得超能力意念力(Telekinesis),一个修补者在停车间大门控制室内用铁管卡住齿轮,在旁边的房间用意念力拉出铁管打开大门。通过大门到6B车间(WORKSHOP 6B)。

配电中心(SWITCHING HUB)中,先骇客远处的保安摄像头,尽量躲起来让大量敌人和保安机器人作战。战斗结束后进电梯。

特南鲍姆:"你是一个非常老的

大爹地……你的一生都要和小妹妹捆在一起，当你离开她太久，你的身体就会陷入昏迷。并且只要这个女孩在销魂城，你同样会被一直困在这里。你的小妹妹是Eleanor Lamb，是Lamb博士的女儿，她在清泉未来研究所(Fontaine Futuristics)，在销魂城的另一边。你要赶过去救她。"

来到车站(Train Station)，按下按钮打开售票厅的窗户见到特南鲍姆，她说Lamb博士强迫新的小妹妹做一些事情……特南鲍姆要救她们，如果不这样，销魂城就会在这种废败中无止境地循环。这时Lamb的影像出现在显示器上，她警告销魂城的市民，Delta试验体，也就是我，在面具后面隐藏着的是一个没有灵魂和怜悯之心的人民公敌，是放逐的野兽，她鼓动市民撕裂我的下巴把我扔回深海之中。

接着，Lamb送来非常多的修补者，在特南鲍姆带着小妹妹逃到安全地点前，我要守住这里。消灭所有敌人之后，特南鲍姆告诉我奥古斯都·辛克莱(Augustus Sinclair)是一个可以信赖的人，他会指引我。





录音日记 AUDIO DIARY

1.The Great Chain Rattles 从列车掉落的大厅进入左侧的门到工作间，桌子上。

2.Mr. Tape Recorder 取得意念力后，回到之前从水中出来的地方，用意念力从巨大的风扇后面抓取。

3.Just a Fad 取得意念力后，有很多气罐的上层平台，在桌上。

4.What Happened to the People? 从上层平台下来，吊起的列车旁边地上的手提箱里。

5.Ryan vs Lamb: Reality 自助餐厅(Cafeteria)，穿过着火的厨房，在内侧的房间里。

6.Know the Beast 移除卡住齿轮的铁管后进大门到6B车间(Workshop 6B)，左转的房间内。

7.Improving on Sucheng's Work 第一次取得陷阱铆钉后进入左边小房间，夹在半开的抽屉里。

8.The Situation 在车站消灭所有敌人安全护送特南鲍姆之后在中央的长椅上取得。

第二章 莱恩游乐园 RYAN AMUSEMENTS

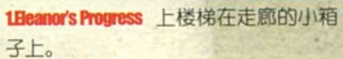
列车的防水壁被冻住了，无法继续向埃莉诺前进，辛克莱告诉我理想中的黄金国(El Dorado)大厅的小妹妹让我学会融化寒冰的新能力。跟随指引一直到西南角的保安区(SECURITY)，骇客门锁后进入房间取得桌子上的票。开门进入销魂城博物馆(Rapture Museum)，取得Sports Boost(强化基因)，安装强化基因技能会自动发动效果。先向北走去El Dorado，之后遇到第一个由大爹地保护的小妹妹，不主动攻击的话大爹地是不会攻击你的，但是你必须发动进攻，杀死大爹地后就可以接收小妹妹(Adopt)，现在技能较少，基本战法就是电击加射击。杀死大爹地后按X接收小妹妹，将小妹妹放在自己的肩膀上，按住X键小妹妹就会放出白色的线，线条指引你寻找充满ADAM的尸体，一共需要找两个尸体，找到尸体后按X让小妹妹开始收集ADAM，收集ADAM会吸引修补者的注意，此时会有敌人涌出，保护小妹妹不受伤害，完成收集后按X接起小妹妹继续寻找下一个尸体。收集完第一个尸体后跟着白线走出门在上层楼梯前可以得到机枪(Machine Gun)，下楼梯就是地表历险(Journey To The Surface)的入口。收集两个尸体后随着指引到通道(VENT)，这里可以选择收割小妹妹或拯救小妹妹。

回销魂城博物馆之前，会回到地表历险的入口处，修补者会为你打开一层一个之前无法开启的门，里面有Booze Hound(强化基因)和日记"Dating Tip"。

调查未来大厅(HALL OF FUTURE)的GG，用ADAM换取让流程进行下去的必要的新技能：焚烧(Incinerate！)，回到车站，用火焰融化列车正前方封住大门的冰，到旁边的售票厅操作控制台开门。辛克莱跑出来对我说："在我对别人做出承诺时，我喜欢盯着他们的眼睛。你和我，孩子，我们要出去逛逛啦！"Lamb放出修补者试图阻止我们，消灭敌人后先到辛克莱出来的房间取得日记(Wooden Nickels)再上车。







> **LAMB："你要将人的血液榨干。销魂城是身体，我是声音……大姐姐是手。当销魂城谈到你时，它只会说'睡吧'，属于你的日子已经结束了。"**



录音日记 AUDIO DIARY

1.Eleanor's Progress 上楼梯在走廊的小箱子上。

2.The Old Sheepdog 在经理办公室(Manager's Office)隔着玻璃的破洞骇客门锁前，在桌子上取得。

3.Volunteer 进入销魂城博物馆(Rapture's Museum)后，在礼品商店(Gift Shop)和未来大厅(Hall of Future)两扇门中间的空地上。

4.Eat Dog 在Al Dorado取得Drill Power(强化基因)时，和它在同一个童车上。

5."Child" and Guardian 在Al Dorado遇到第一个小妹妹和大爹地的大厅，在桌子的手提箱上。

6.You, Me, and 1959 取得机枪下楼梯后，在左侧的Ride Maintenance Room。

7.Escape Plan 第二个贮藏着ADAM的尸体旁边。

8.Lamb the Problem, Sinclair the Solution 收集第二个尸体后出来继续前进，在走廊一

侧的箱子上。

9.Truth is in the Body 取得8号录音日记后沿走廊前进一段距离后上楼梯，在布景房的二层，工作台上。

10.Deterioration 送走小妹妹后，沿着指引返回。在父母和孩子看电视的布景房，进右边的门，有一个巨大的手的雕塑，跳上去到上层取得。

11.Working for Sinclair 父母和孩子看电视的布景房，进左边的门，在墙角的弹药贩卖机旁边。

12.Doctor Lamb 在保安摄像头下方的房间，近身攻击打碎木头障碍，在地上。

13.Efficacy 在一个模拟月夜星空的布景台处，进左边门，就在地面上。

14.Dating Tip 按流程回到地表历险(Journey To the Surface)的入口时，出现的修补者会为你打开下方大厅的门，进去后取得。

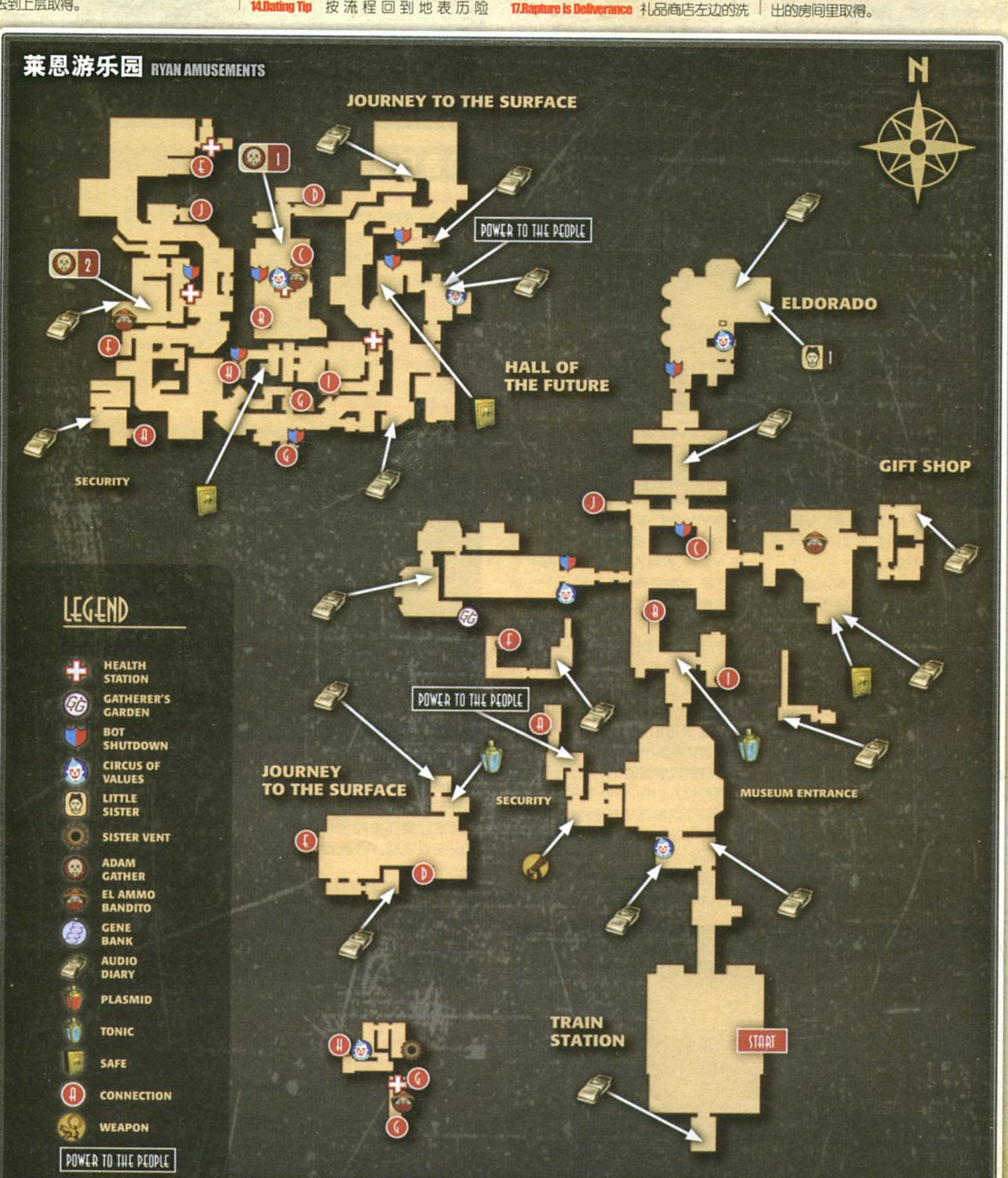
15.A Father's Love 在未来大厅(Hall of Future)的重生点旁边。

16.Cutting Corners 进入礼品商店(Gift Shop)，在右边墙角的沙发旁边。

17.Rapture is Deliverance 礼品商店左边的洗手间(Restroom)，电击开门进入，在墙角的桌子上。

18.Disappeared 回到车站进入博物馆的入口处(取得该区域第一个日记的走廊)，旁边有一堆冰，融化后取得。

19.Wooden Nicke 小妹妹 回到车站开启列车通行的大门并消灭敌人后，在辛克莱走出的房间里取得。



贫民窟 PAUPER'S DROP

LEGEND

HEALTH STATION
GATHERER'S GARDEN
BOT SHUTDOWN
CIRCUS OF VALUES
LITTLE SISTER
SISTER VENT
ADAM GATHER
EL AMMO BANDITO
GENE BANK
AUDIO DIARY
PLASMID
TONIC
SAFE
CONNECTION
WEAPON
POWER TO THE PEOPLE

POWER TO THE PEOPLE
THE LIMBO ROOM
THE SINCLAIR DELUXE TENEMENTS
START
TRAIN STATION
DINER
THE SINCLAIR DELUXE TENEMENTS
THE LIMBO ENTRANCE
TOWN SQUARE
MARKET

第三章 贫民窟 PAUPER'S DROP

来到贫民窟(PAUPER'S DROP),Lamb停止了所有列车,无法继续向埃莉诺前行,辛克莱告诉我需要找到本地的“执政官”格蕾丝·霍洛韦(Grace Holloway),取得她掌握的备用钥匙才能让列车继续前进,格蕾丝也是将辛克莱踢出他的豪华酒店的女人,我现在要去寻找她。

在餐厅(DINER)中调查一具尸体可以得到一组密码。到辛克莱奢华公寓(Sinclair Deluxe Tenements),通路被碎石堵住,辛克莱提示可以从Brute Splicer身上学习新技巧,但是需要一个基因研究摄影机(Genetic Research Camera),他建议我去商业区(也就是城镇广场,TOWNSQUARE)的当铺(PAWN SHOP)去看看。返回餐厅向南走到城镇广场,诊所(Fontaine Clinic)的



密码锁是之前在餐厅中尸体身上得到的密码“0047”，输入密码进入诊所，到上层，从当铺顶的洞口跳下，摄影机就在桌子上。使用摄影机研究Brute Splicer学会电钻冲击（Drill Dash），在公寓的碎石前使用电钻冲击（按住RT旋转电钻，再按B）打开通路。在格蕾丝·霍洛韦的房间内调查墙上Lamb博士的画像，按下里面隐藏的按钮开启旁边的密门。调查门上的玻璃窗，她会打开门，我拿走桌子上的钥匙（Override Key）。

“是否杀死Grace Holloway”将影响结局！

我用手抹掉圆窗上的水汽，格蕾丝坐在一张写字台前抽着烟，她掏出钥匙放在桌子上说：“我会给你你想要的东西，我不会让你碰我。当年我弄丢了埃莉诺，忐忑不安，直到有一天我看到她跟你在一起，当我试着抱住她时，你重重地将我推开，我的下巴被你打伤了。现在我准备好了，掠童者，进来完成你的工作吧。”

录音日记 AUDIO DIARY

1.Ryan vs Lamb: Religious Rights 餐厅（DINNER）的大厅西南角的花店（Marlene's Flower Emporium）里。

2.Better Times with Lamb 餐厅旁的斜坡到房顶，沿着木桥到花店房顶，在强化基因Hacker's Delight旁边。

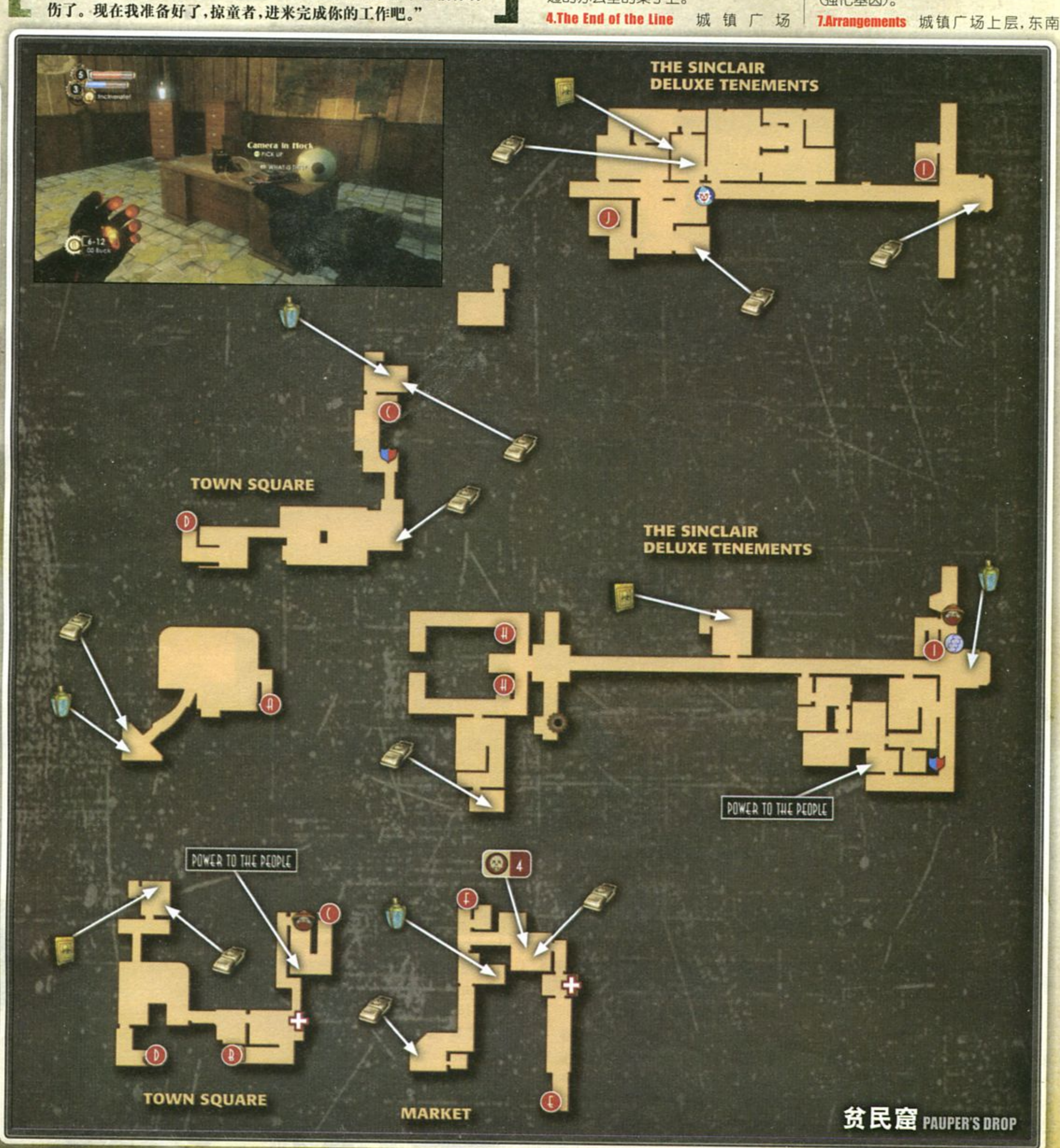
3.Wrong Side of the Tracks 刚进入辛克莱奢华馆（Sinclair Deluxe）时，左手边的办公室的桌子上。

4.The End of the Line 城镇广场（Townsquare）大厅东北角，Prentice Mill的祭台上。

5.Clinic Code at the Fishbowl 城镇广场南侧需要密码才能打开的诊所大门旁边。

6.Camera in Hock 从诊所到城镇广场上层，东北角上R. Flanagan的办公室内，除了日记，还有Shorten Alarms（强化基因）。

7.Arrangements 城镇广场上层，东南



角较宽阔的地方(前方有一个贮藏着ADAM的尸体),在通风口下面(地图未标出该通风口)。

8.Therapy With Grace 1 城镇广场上层,西北角奢华室(Luxury Rooms)上层的房间内。

9.Blood and Lamb 在穷街(Skid Row)的市场(MARKET)南边的书店里。

10.Mole 穷街的市场到林波舞室入口(Limbo Room Entrance)之间靠西的通道中央部分,在一个死去的大爹地尸体旁边。

11.Sunday Services 得到10号日记后继续向北走,之后右转通过小路到中央上层区域,和取得Fire Storm(强化基因)的房间很近。

12.Pauper's Drop 从穷街上层区域到药店(Pharmacy)的房顶,洞旁边的小房间内。

13.Closing the Limbo Room 进入林波舞室(Limbo Room)的更衣室内,旁边的房间有武器升级装置。

14.A Gift From Lamb 辛克莱奢华旅馆(Sinclair Deluxe Hotel)二层南侧106室的洗手间里。

15.Profit Coming, Profit Going 辛克莱奢华旅馆三层最东侧祭台旁的楼梯上到第四层,跳过中间的巨洞,洞东边的地板上。

16.Where Has Harry Gone? 辛克莱奢华旅馆四层213室,有一个防御机枪和一个保险柜的房间的架子上。

17.The Butterfly 辛克莱奢华旅馆四层212室(贴着蝴蝶壁纸),左侧房间的桌子上。

18.What A Snap 辛克莱奢华旅馆五层北侧走廊尽头。

19.Barbarism 辛克莱奢华旅馆五层格蕾丝公寓内埃莉诺粉色房间的床底下。

20.Failing Lamb 格蕾丝公寓内Holloway的床上

21.Field Trial #1 从辛克莱奢华旅馆拿到钥匙后回到餐厅时会遇到Brute Splicer,杀死他从他的尸体上取得。



武器升级 POWER TO THE PEOPLE

3. 用密码打开Fontaine诊所(Fontaine Clinic)的门后上到二层,出来经过架在城镇广场(TOWNSQURE)上方的连接桥到东侧,经过一个弹药贩卖机后就到了。

4. 林波舞室(The Limbo Room)西边的一个房间中。

5. 经过辛克莱奢华公寓(Sinclair Deluxe Tenements)的细长走廊到东侧的房间中。

第四章 水妖小巷 SIREN ALLEY

列车被飞弹击中,辛克莱被困在前面完全被水淹没的酒神公园(Dionysus Park,狄俄尼索斯公园)内,我沉入水中。水妖小巷(Siren Alley)被Lamb的追随者西蒙·威尔士(Simon Wales)掌控,Lamb形容他为不惧怕死亡的男人,为了埃莉诺,他甚至会微笑着让自己置身于火海之中。我要突破他设下的重重把守到5号泵站(Pumping Station #5),在那里可以抽干酒神公园的水。

在供给品区(MAINTENANCE AREA)上层密码门旁边取得日记"Lamb's Salvation",收听西蒙的录音后得知他疏远的兄弟丹尼尔·威尔士(Daniel Wales)拥有开门的密码,丹尼尔的办公室在粉红珍珠馆(Pink Pearl)三层。回到伊甸园小广场(LITTLE EDEN PLAZA),东边进入粉红珍珠馆门上的铁栅已经被一个Brute Splicer打开,如果你之前没有杀死格蕾丝,她会将一些补给品送到门左边的邮箱中。进入粉红珍珠馆取得鱼枪(Spear Gun),向上到三层,追杀丹尼尔后调查他的尸体,取得日记"The Date is the Code",听完录音得知供给品区大门的密码是1919。

输入密码后大门只打开了一条细缝,我打断了西蒙神父充满激情的布道,他切断了照明灯的电力,并呼唤出自己的追随者对付我。消灭所有人后门正常打开。来到5号泵站内西蒙神父的教堂,神父疯狂进攻,干掉他从他尸体上取得泵站钥匙(Pump Station Key),进入控制间启动抽水泵抽取酒神公园的水。然而Lamb让水泵超载,整个区域快被淹没了。我要赶快到酒神公园去。



Lamb:"你认为我是一个暴君吗?争着去实现那个死人(安德鲁·莱恩)的梦想?销魂城必须毁灭,接着是埃莉诺的时代。让我证明给你看吧!"

录音日记 AUDIO DIARY

1.A Silent God 从隔离间出来后北边的墙壁上。

2.Misbehaving 伊甸园小广场(Little Eden Plaza)的毒苹果酒吧(Poisoned Apple Bar)内,需要从侧面上到上层然后从洞口落入酒吧,旁边是Handyman(强化基因)。

3.The Rumbler 美人鱼休闲室(Mermaid Lounge)的洗手间里,需要用火焰融化冰才能取得。

4.Plasmid Shipment 美人鱼休闲室上层西北的房间里。

5.Farther to Fall 美人鱼休闲室上层远距离骇客门控制器打开铁门,进去从洞口落下,在地上。旁边有武器升级装置。

6.Lamb's Salvation 补给品区域(Maintenance Area)二层密码门前左边。取得后才可以将流程进行下去。

7."Father Simon Wales" 粉红珍珠馆(Pink Pearl)一层东边小房间的桌子上。

8.Double Standard 粉红珍珠馆二层中央有床的房间,桌子上。

9.Wales an' Wales 粉红珍珠馆三层南边房间的桌子上。

10.The Date is the Code Daniel Wales的尸体上取得。

11.The Pair Bond Mechanism 私欲广场(Plaza Hedone),小妹妹孤儿院



(Little Sister Orpahnage)大门前，GG前方的一堆箱子上。

12.Bury Her Memory 私欲广场二层西北角的房间的桌子上。

13.The Requirements of Utopia 私欲广场，下层西南角楼梯旁的狭窄通道可以绕进密道，深入后取得。途中还有Vending Expert (强化基因)。

14.An Empty Niche 进入私欲广场中的绿色食品店(Green Groceries)，在门口正对的吧台收银机下方找到红色按钮(Conspicuous Switch)，按下按钮打开后面的门，通过刚打开的门进入秘密实验室(SECRET LAB)，在最南边的办公室的办公桌侧面找到按钮，墙上的画像移动露出藏在墙内的保险箱。沿楼梯下到秘密实验室下层都是水的区域，进入贩卖机旁的门，在暗示的桌子上得到日记。再前面的屋子还有Cure All (强化基因)。

15.Lamb's Operation 从私欲广场二层到绿色食品店的房顶，小箱子上。

16.My Name is Eleanor 小妹妹孤儿院最深处的童车上。

17.Shackled to the Great Chain 进入5号泵站的第一个区域，从北边的楼梯上到二层，隔着铁栅门骇客控制台打开铁门，进去后在画像下边。

18.Guidance of Lamb Lamb的神殿(Temple of Lamb)大门右侧，初代《生化奇兵》主角手臂的画像下面。

19.Therapy with Grace 2 Lamb的办公室(Lamb's Office)武器升级装置对面，柜子抽屉中。

20.The Creed of the Faithful 5 号泵站内西蒙·威尔士神父的教堂正中的桌子上。最好在启动水泵前取得。

武器升级 POWER TO THE PEOPLE

6. 在美人鱼休闲室(Mermaid Lounge)，上楼骇客控制器开门，进入后从房间地板的洞落到下层找到武器升级装置。(非常容易漏掉！)

7. 前往5号抽水泵站(Pump Station #5)的路上，走廊左侧进入Lamb的办公室(Lamb 's Office)，门前的标记写着Lamb的藏身处(Lamb's Hideout)，在房间里。



水妖小巷 SIREN ALLEY

LITTLE EDEN PLAZA

THE PINK PEARL

MERMAID LOUNGE

MAINTENANCE AREA

THE PINK PEARL

PLAZA HEDONE

PLAZA HEDONE

PUMP CONTROL SUBSTATION 5

SECRET LAB

STERNER BRAND SEA MEATS

FONTAINE FISHERIES

第五章 酒神公园 DIONYSUS PARK

辛克莱在车站等我，酒神公园的水已经抽干，经过地下室到上层车站去。Lamb 又在鼓动追随者："Delta 试验体已经抽干了酒神公园的水井冲了进来，他的死就是我们的重生。人民的女儿的生命就掌握在你们手中了！"掌管这里的人是斯坦利·普尔(Stanley Poole)，他曾经是《销魂城论坛报(Rapture Tribune)》的新闻官，他说会在车站售票厅等我。于是向车站前进，在从地下储藏室到海洋入口(Ocean Entrance)的途中会在童车中得到发射器(Launcher)。在车站见到躲在售票厅防弹玻璃后面的斯坦利，他说 ADAM 可以记录曾经发生的情景，而 Lamb 可以读出蕴藏在 ADAM 中的记忆，而斯坦利明显做过不想让 Lamb 知道的事情，他让我对付酒神公园中为 Lamb 收集 ADAM 的小妹妹(拯救或收割都可以)，这样 Lamb 就无法知道他隐藏的秘密了，如果我按他说的去做，他就会帮我打开车站大门。

将酒神公园中的小妹妹送走后，埃莉诺从小妹妹携带的 ADAM 中看到了斯坦利的过去，并通过心灵感应告诉我："Lamb 离开后，斯坦利成为公园的主人后将所有的钱都挥霍在享乐上。有一天我遇到了斯坦利，我准备将他的事情告诉母亲，他惊慌地将我送到孤儿院去，我



试图反抗，还咬了他的手……父亲，他是我成为小妹妹的罪魁祸首。当母亲离开这里后，斯坦利放任母亲的追随者变成禽兽，当听说母亲要回来时，他知道他们会怪罪他，于是他找到了让他们闭嘴的方法(杀死他们)。”

斯坦利告诉我“Delta 实验体”只是一个序列代号，他们曾经称我为 Johnny Topside，莱恩认为我是他的威胁，于是派手下人将我困住，抹掉我的名字，并给了我一个代号于是我便成了现在这个带着头盔穿着潜水服的深海“探险家”。

Lamb 说我误解了她的初衷，她个人并不想要哪怕一点 ADAM，埃莉诺才是梦想的重心，她不需要武器或什么花招。ADAM 是销魂城的全部，天堂中最好的东西就是这一个精雕细琢的工艺品——埃莉诺。她说是我将埃莉诺的天赋一点点偷走。

将酒神公园的三个小妹妹都送走后回到车站，Lamb 说她早就知道斯坦利背叛了她，她原谅了他，但是当他威胁到埃莉诺时，对她来说，他就罪不可赦了。Lamb 打开了售票厅封闭的门，将斯坦利交给我处置。是她将埃莉诺变成小妹妹，是他将我推给莱恩，让我变成了大爹地……

“是否杀死 Stanley Poole”将影响结局！



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

录音日记 AUDIO DIARY

1.Patronage 进入地下室仓库(Basement Storage)后,科恩的收藏室(Cohen's Collection)一层东边房间的架子上。

2.A Gift From Billy 顺着楼梯到科恩的收藏室二层,先不要进门,从楼梯另外一边下去在一堆废土里。录音中得知密码1080。

3.Lamb's Time is Over 在科恩的收藏室一层中央区域有一扇密码门,输入密码1080打开,桌子上有日记,旁边有武器升级装置。

4.Lamb's Idea of Art 科恩的收藏室有很多雕像的房间的角落里。

5.Lost and Found 旋转木马中间的小亭子中。

6.Dionysus Park's Weakness 从旋转木马所在的房间(The Promenade)进入北边的房间,从两个入口的任意一条短楼梯进入北边的走廊,日记在一扇被水冲开一半的门前。从门缝中可以取得EVE Expert (强化基因)。

7.Lamb Flouts the System 地图中央的宽敞大厅里,中间的雕像旁。

8.The Voice of the Self 中央钢琴酒吧(Piano Bar)的钢琴上。

9.Learning Poker 进入剧场(Triton Theater)区域,在西侧的休闲室(Lounge)最里边的房间的柜子上。

10.Growing Up 进入剧场区域内的放映室(Projection Booth),在走廊上取得日记。再向里的房间里得到Extended Reel (强化基因)。

11.A Spy 到剧院的上层看台,在看台的围墙上。

12.A Secular Saint 进剧院舞台左侧的门,在走廊的尽头。

13.Falling Into Place 在画廊(J.fischer Gallery)用火焰融化艺术馆(Imago Fine Arts)门口的冰进入,在角落里融化冰取得日记。最南边的房间内还有Hardy Machines (强化基因)。

14.Gotta Keep It Together 画廊(J.fischer Gallery)最深处的房间,日记和Drill Specialist (强化基因)在一起。

15.A Plan 本章的最后,回到车站,斯坦利所在的售票厅的门打开后进去,日记在地上。在过关前一定记得取得!

武器升级 POWER TO THE PEOPLE

8. 在科恩的收藏室(Cohen's Collection)取得录音日记"A Gift From Billy",得到密码1080,打开BASEMENT STORAGE南边的密码门进去就是了。

9. 去见Stanley Poole的途中,在两个细长走廊中间的连接处的房间里。

第六章 清泉未来研究所 FONTAINE FUTURISTICS



辛克莱说Lamb将ADAM中包含的销魂城的全部记忆和知识都注入埃莉诺的身体里,她希望将这个可怜的女孩变成一个圣人。现在埃莉诺被困在Fontaine总部的秘密地点,我要去救她。

墙壁上的显示器播放出吉尔·亚历山大(Gil Alexander)预录的影像,他说:"如果看到这段影像,那说明我已经疯了,播放它的目的是为了让你们能够避免被疯了的我伤害。下一条信息在安全检查点后面,但是你的神经状况要足够正常才能通过大门的生物检查。"辛克莱说吉尔从最初开始就参与了大多地的开发,所以和我以及埃莉诺有脱不开的关系。看来有一个疯了的科学家在研究所内,而他疯前的良知让他录下了这些信息。

在门前接受生物检查时,疯狂吉尔查出我是Delta实验体,他放出Alpha Series来"欢迎"我。干掉敌人之后也通过了生物检查,进入前厅看到吉尔的预录留言,他请求有人能够将已经发疯的自己杀死,播完影像后,旁边的金属遮板打开,取得日记(Agnus Dei),该录音日记的最开始部分是吉尔录制的声控门开门口令"Agnus Dei"。到吉尔存放下一段预录留言的保安办公室(SECURITY OFFICE)前,疯狂吉尔控制的飞行器扰乱了语音识别系统,要想进去需要破坏吉尔设置在"安防机器人关闭台"上的信号中继站(Signal Relay),一共有四个,分别在大厅的墙壁后面、剧院(Theater)、二层的销售部(Marketing Department)会客厅和二层东北浸水的办公室(OFFICE,可以通过骇客办公室内发出红光的配电箱消除水中的电)。四个信号中继站都被摧毁后,讨厌的飞行器不再扰乱语音识别系统了,打开保安办公室的门,吉尔的第三条预录留言告诉我显示器旁边的按钮可以打开ADAM质体实验室(ADAM Plasmid Laboratory)的门。通过水底区域到达研究所的实验室,里面一片漆黑,吉尔的预录留言告诉我这里黑灯的原因肯定是疯狂吉尔无法忍受光的原因,在大厅东北和东南两边的柱子后面拉起两个电闸(Circuit Breaker)之后回到中间的主控台按下主电源开关(Power Mains Switch)。

主控台旁边的显示器播放着吉尔的预录留言:"要建立乌托邦,必须要将所有的ADAM都聚集在一个人身上,那个人就是我。"说着,灯光大亮,"你眼前的罐子实际就是'我'了。我害怕埃莉诺无法达到所需的要求,这个罐子才是贮藏深海生物体内提取出的ADAM的最理想方法,你必须找到蕴含着ADAM的植物体(ADAM-Infused Plant)引诱疯狂吉尔显身。我在这里留了一个样本,你可以照着这个去寻找。"

第二个植物体在大厅北边浴室(Showers)的房间里。

第三个在南边活体实验设施(Live Test Facility)里。

> 埃莉诺:"父亲,这个手术台就是将你和我的命运连接在一起的地方,这是销魂城给我的最好的东西。"
> Lamb:"她本不应该有父亲,Delta。她应该是我毕生精力的继承者,在这里,她本应成为的那个女孩……在这个房间死去。"

从活体实验设施地面上的一个洞口跳到下层严密监管区,按下门旁的按钮可以打开牢门,在一个牢房中找到第四个植物体。

找到四个植物体后回到实验室中央的主控台样本注入控制器(Sample Injection Controls)注入ADAM,击败所有敌人后释出吉尔的基因钥匙(Gil's Genetic Key),在氧气补给站(Oxy-Fill Station)使用钥匙就可以到达Lamb的藏身处,从实验室出来到海底区域,在氧气补给站上插入钥匙卡,巨大石壁落下,进门坐电梯到下层。

吉尔的预录留言告诉我:"按下主控台的按钮就可以在罐子里发出巨大的电流,从而杀死我。不要迟疑,你听到的这个声音早已经不在人世了。当我的意识渐渐消逝时,我能感受到埃莉诺将会承受的同样的巨大痛苦,我的内心中充满了怜悯。但是我现在能做的就是如此无力的祈祷。也许在我死后,你能做更多事情。现在就请你赐予我永久的安息吧。再见我的朋友,谢谢你。"

"是否杀死Gil Alexander"将影响结局!

录音日记 AUDIO DIARY

1.Alone at Last 从车站打开第一个门进入大厅时,左侧的箱子上。

2.Agnus Dei 通过生物检查后进门,显示器播放完影像后在旁边的密箱里,流程必须取得。

3.Means of Control 吉尔控制的飞行器阻止你进入办公室,之后一扇门打开,进门后马上就可以看到沙发上的日记。

4.Prototype 进入剧院(Theater)之前的房间墙壁上有一个洞,透过洞看远处的墙壁上有密码"5254",可以打开剧院内的密码门,进去后,日记在小箱子旁边,房间内还有Careful Hacker 2 (强化基因)。

5.Life After Sisterhood 在清泉未来研究所高楼(Fontaine Futuristics Tower)二层的通风口旁。

6.A New Cognitive Model 从二层西边墙壁的洞进入窄道,在尽头的洞口跳回一层,日记和Drill Power 2 (强化基因)都在这里。

7.Source of Volunteers 地板都是带电的水的办公室(OFFICES)内。

8.Goodbye to Fontaine 在二层最北边Frank Fontaine的办公室内,转动墙壁上的野猪头(Conspicuous Boar Mount)打开秘密隔间的门。

9.Abort the Experiment 打开质体实验室(Plasmid Laboratory)的门后,进门下楼梯,经过被水淹了的小隔间后,左边有一个放着大多地头盔的小桌子,头盔旁有日记。如果你走到隔水间(AIRLOCK)了,先不要进去!否则就回不来了。

10.Solving for X ADAM研究实验室(Adam Research Laboratory)大厅东北区域的电闸(Circuit Breaker)旁边。

11.Gil's Place in the Plan ADAM研究实验室大厅的GG旁边。

12.Outlived Usefulness 实验室北边洗浴室(Showers)前的控制台上。

13.Goodbye, Dr. Alexander 在地图上看,日记在活体试验设施(Live Test Facility)的两个通风口中左边那个旁边,需要绕一圈进去才能取得。

14.Big Sister 在取得13号日记的位置透过左侧窗户的洞口骇客里面的门锁打开监视器办公室(Surveillance Office)的门,绕回去进到办公室里取得日记,里面还有武器升级装置。

15.Betrayal 在活体试验设施地面的洞口落入一层的牢房里,进入东北的牢房可

以蹲下到牢房后面的夹层中，通过夹层可以到西北角牢房后面，用火焰融化牢房门上的冰，之后就可以从走廊中进入西北的牢房，融化地面上的冰取得日记。

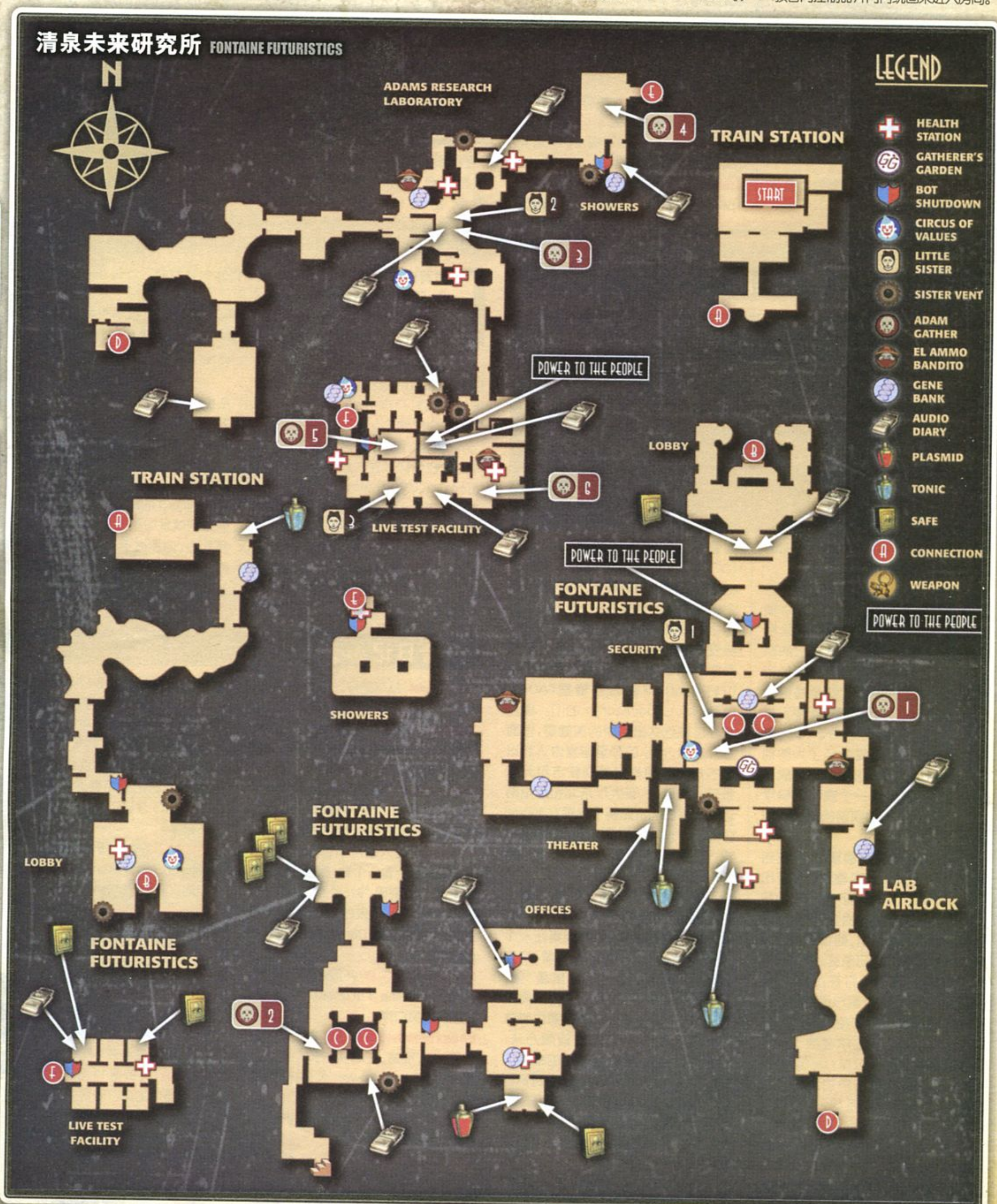
16.Meltzer's Choice 在活体试验设施区域内的一个大爹地身上，杀死他从他尸体上取得。

17.The People's Daughter 在氧气补给站(Oxy-Fill Station)使用钥匙开门后，在到电梯的走廊的一张桌子旁。

武器升级 POWER TO THE PEOPLE

10. 摧毁四个信号中转站(Signal Relay)后打开保安办公室的门，在房间里。

11. 活体实验设施(Live Test Facility)的一个房间内，开始无法打开，需要绕到地图上看两个并排通风口左边那个旁边骇客门控制器开门再绕回来进入房间。



第七章 波尔赛弗捏外层 PERSEPHONE OUTER

Lamb 说："我在想你是否知道自己为何来到这里。你是否知道我的女儿给了你什么？现在我看着你，我羡慕你的无知，你仍旧相信……"

进入波尔赛弗捏拘留所（Detention Persephone Facility），我听到被困在牢笼之中的埃莉诺呼救的声音。来到中央天井（Main Atrium），隔离间（Quarantine Room）中的床上躺着经过 10 年时间之后已经成长为少女的埃莉诺。操作门旁的控制器，Lamb 派出两个大姐姐攻击我，先照准一个强攻，以减少其数量为第一要务。战斗结束后，Lamb 说和所有的大爹地、小妹妹一样，我和埃莉诺的生命相连，她的心脏停止跳动，我也会死亡。母亲站在床边，将白色的棉枕头紧紧压在女儿的脸上，女儿窒息，滚下床，落到我的身旁，我看到她清秀的面容。

埃莉诺并没有因窒息而死，只是心脏暂时停止跳动而已，不过这种情况的发生解除了我和她之间的联系。我的身体机能已经消失殆尽，剩下的时间不多了，Lamb 将我困在一间拘禁室中。埃莉诺用自己的力量控制一个小妹妹到我身旁，小妹妹将针尖刺入我的身体，我得到了她身体的控制权。

作为一个小妹妹，我可以爬进那些已经看过上万遍的通风口，悄无声息地



潜入 Lamb 的办公室，操作囚禁室门控器（Cell Block Door Controls）。

埃莉诺因为 Lamb 之前的暴力窒息而非常虚弱，为了救我，她说要改变……变成我和一样。她让我控制小妹妹找到大姐姐的护甲并带给她。





波尔赛弗捏外层 PERSEPHONE OUTER

POWER TO THE PEOPLE

START

THERAPY ENTRANCE

New Goal: Find a Big Sister Helmet

LEGEND

- HEALTH STATION
- GATHERER'S GARDEN
- BOT SHUTDOWN
- CIRCUS OF VALUES
- LITTLE SISTER
- SISTER VENT
- ADAM GATHER
- EL AMMO BANDITO
- GENE BANK
- AUDIO DIARY
- PLASMID
- TONIC
- SAFE
- CONNECTION
- WEAPON
- POWER TO THE PEOPLE

波尔赛弗捏外层 PERSEPHONE OUTER

MAIN ATRIUM

QUARANTINE ROOM

EXAMINATION ROOMS

LAMB'S OFFICE

CELL BLOCKS

N

3

1

2

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



埃莉诺："所有的小妹妹都是以我为基础创造出来的，我能感受到她们在销魂城成长的过程。当你和小妹妹在一起时，她们都像信任父亲一样信任你，这也是因为我的原因。母亲说的一件事是真的，我一直在观察你，父亲。学习你对待其他人的方法，现在我知道我将成为什么样的人了……在母亲对我做了这一切之后，我觉得自己明白了'自由'的含义——我有了正常的思维，并且对太阳产生了不可抗拒的好奇心。当你救出新的小妹妹时，我能感受到每个小妹妹的心情。这么多年来，我第一次拥有希望。"

在小妹妹的眼中，破败的销魂城金碧辉煌，到处是黄色的漂亮丝绸和衣着光鲜的绅士，银色的发条鱼玩具静静地躺在路上，大爹地的布偶躺在长椅上，一切是那么美丽，包括躺在墙角的蕴含着ADAM的尸体，她们是那么美丽的人，小妹妹称他们为天使。然而在偶尔出现的空间裂缝中，我能看到真实的世界，那仍旧是一片狼籍的肮脏实验室，天使的脸庞扭曲，不对称的荒谬的"美"。

根据指示方向，我控制小妹妹收集齐护甲的三个部件，带回到隔离间交给埃莉诺，她穿上那衣服，成为一个大姐姐，她一路轻松地消灭了所有敌人。埃莉诺将我唤醒，我从她手中接过召唤她的质体超能力（Summon Eleanor），并自动获得一个超能力槽安装这个超能力。

埃莉诺："这护甲让我想起你，父亲。我想我仍旧记得你曾经穿着闪闪发光的护甲的样子。但是现在，是我为你而战的时候了。"
Lamb："你偷走了我毕生的心血，你和她——我惟一的女儿在一起。但是销魂城是一个怪物之家。地表的世界是永远无法接受我们的。今晚，我们将像一家人一样葬在一起。"

录音日记 AUDIO DIARY

1.Selling Ryan Short 细长走廊尽头西边的房间（Examination Rooms），通风口旁边。

2.Withholding Visitaton 控制小妹妹进入Lamb的办公室在一把椅子上。

3.Blessing in Disguise 操作Lamb办公室的控制台开门后在下一个有一些人观赏雕塑的大厅，一个大爹地勇斗巨蛇的红色雕塑旁。

4.Behind Mother's Back 控制小妹妹找3个大姐姐护甲部件的环节，在头盔部件旁边。

5.Freeing Father 在将3个大姐姐护甲部件给埃莉诺前，调查她的床底下。

武器升级 POWER TO THE PEOPLE

12. 章节开始后顺着走廊一路前行，在走廊左侧。

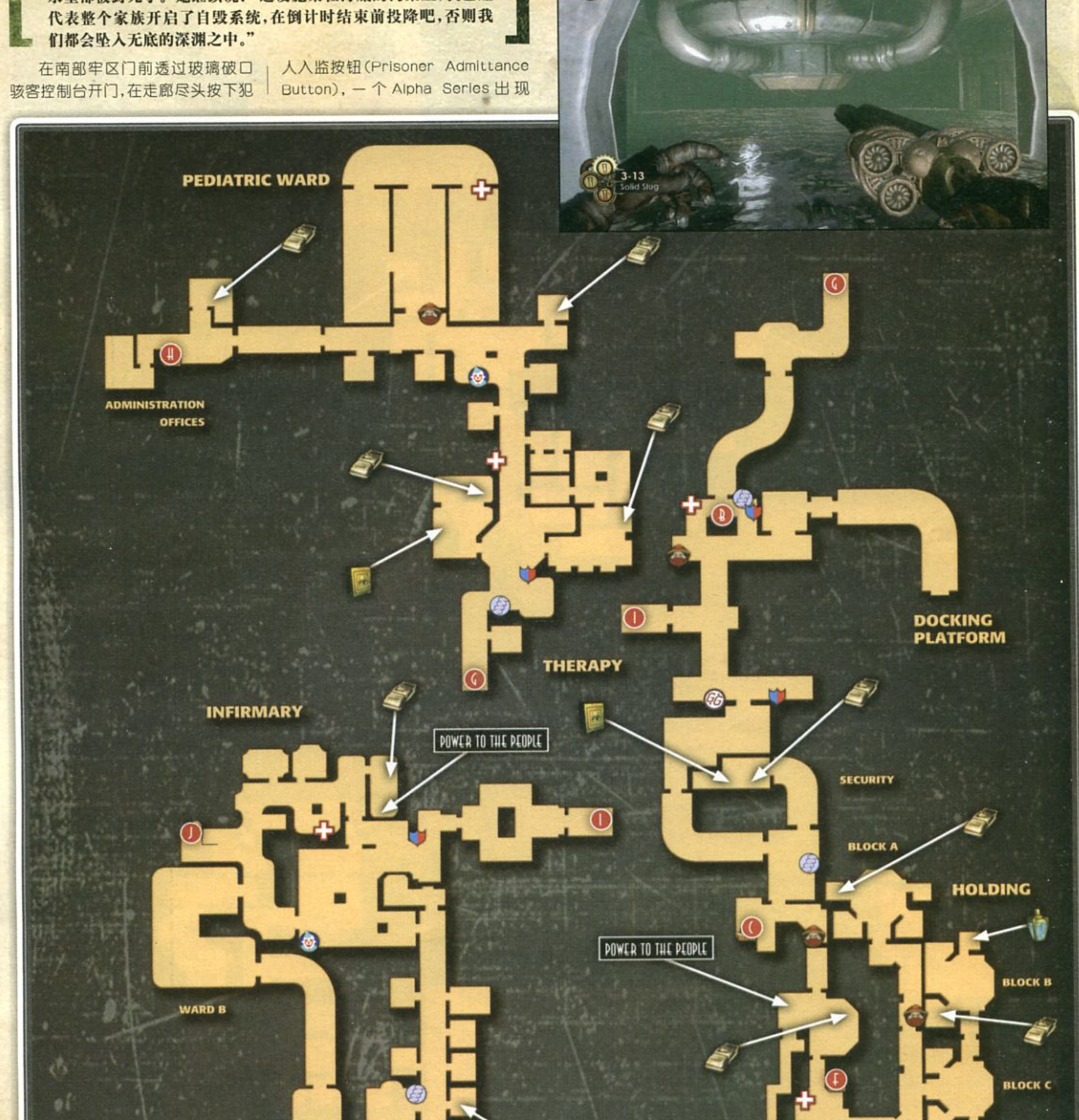


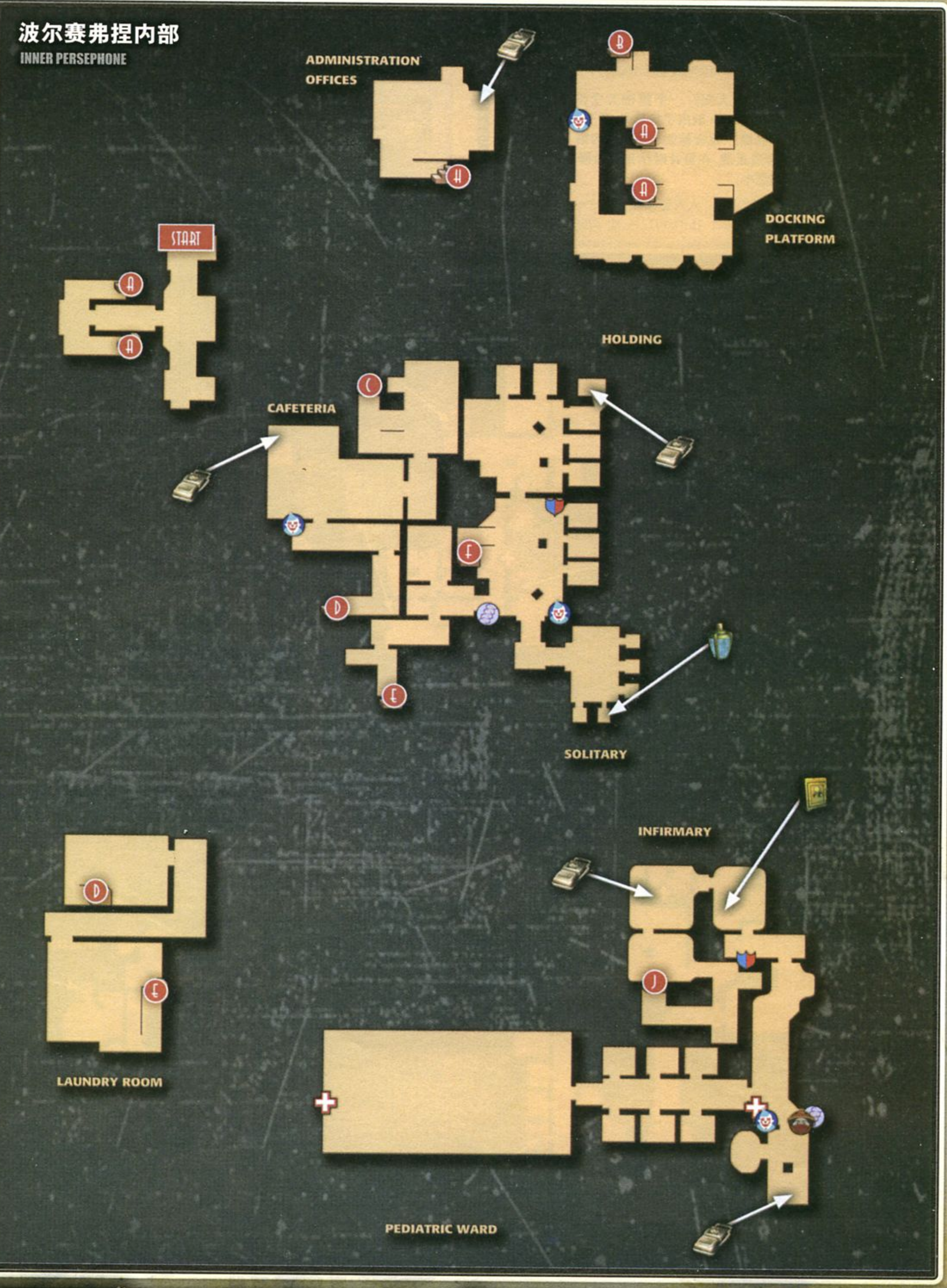
第八章 波尔赛弗捏内部 INNER PERSEPHONE

进入波尔赛弗捏内部，来到二层的港口平台(Docking Platform)，站在巨大的玻璃前，埃莉诺告诉我玻璃后面的水中是辛克莱的救生艇，她说他不会丢下我们的。

Lamb："辛克莱是个怎样的人呢？一个能把天堂都出卖掉的人……他现在去哪儿啦？"Lamb放出了宵禁令，所有的牢房和隔水壁都被封死了。她继续说："这设施架在海底的沟渠上，我已经代表整个家族开启了自毁系统，在倒计时结束前投降吧，否则我们都会坠入无底的深渊之中。"

在南部牢区门前透过玻璃破口骇客控制台开门，在走廊尽头按下犯人入监按钮(Prisoner Admittance Button)，一个Alpha Series出现在防弹玻璃后面。Lamb解释说："你认出辛克莱了吗？现在他变成了你当时应该成为的人——一个Alpha Series，时刻准备为家族牺牲的战士。作为波尔赛弗捏曾经的所有者，他正是将你送入牢笼的最佳人选。"Lamb控制了辛克莱，他拿着主密匙(Master Key)。




波尔赛弗捏内部
INNER PERSEPHONE
ADMINISTRATION OFFICES
DOCKING PLATFORM
START
HOLDING
CAFETERIA
SOLITARY
INFIRMARY
LAUNDRY ROOM
PEDIATRIC WARD



Lamb："埃莉诺，我知道你能听到我说话。我现在在辛克莱的救生艇中，Delta 没办法接近我，但是你可以。你无需和他一起死去，我们能一起回到地面上，只要你能接受你的使命。记住，埃莉诺……妈咪永远爱你。"

埃莉诺："母亲在测试我而已，最后的一个游戏。幸运的是，我现在是这个世界上最擅长破坏她规则的人。我已经做了决定，父亲……如果真的需要——我会为之献出生命。"

来到牢狱上层，辛克莱将我身后的铁门锁住，他说："我现在是被 Lamb 提着线的木偶，我没办法停止我的行动……你要闯进来并且放倒我。我真希望能有其他的方法，但是……我宁愿死也不要以现在这个样子活下去。"

找到前两个数字(First Two Digits)和后两个数字(Last Two Digits)这两个录音日记就能得到密码"2673"，从而打开辛克莱所在的房间的门，杀死他后得到主密匙，开启机关意味着所有牢房的门将打开，所有犯人都将跑出来。

Lamb 把救生艇的压舱水抽取机破坏了，救生艇太沉，无法起航。埃莉诺可以用超能力将船舱内的水蒸发掉从而让船升起，但是她一个人无法产生足够的热量。现在要到治疗区(Therapy)和医务室(Infirmary)的两个儿科病房(Pediatric Wards)聚集其他的小妹妹，汇集她们的力量就能创造足够多的热量。分别到两个病房，按响铃后埃莉诺会瞬移进去将小妹妹带走。回到港口，埃莉诺带着所有小妹妹去蒸发救生艇中的水，我在外面消灭涌出的大量敌人，一小段时间后就可以召唤埃莉诺帮助战斗了。当小妹妹们完成工作时，到上部按下按钮(Docking Clamp Release)，松开港口固定救生艇的固定钳。因为港口开始被水灌满，进入船舱的门无法打开，击碎头顶两边的管子平衡压力(闪黄色光)。

向着船舱跑，与埃莉诺汇合后冲入连接走廊，然而在舱门前堆放着一箱箱炸药，它们在我身前爆炸，埃莉诺瞬间移动到救生艇内，巨大的圆球开始上升，我扒住外壁的护栏跟着向上升起，向海面升起。

好结局 GOOD ENDING

"就这样，父亲，销魂城的梦结束了。你曾教给我，罪恶只是一个单词，藏在皮肤下面，是单纯的痛楚。对于你来说，宽容就是胜利，你奉献、坚持、原谅。母亲认为这个世界已经无可救药，但是她错了，父亲，我们就是乌托邦，你和我。宽恕让我们为她也打开紧闭的心门。"我扒在救生艇的窗户上看着浸满水的救生艇内，Lamb 在水中挣扎，快要窒息而死，女儿将氧气面罩戴在母亲头上，然后轻盈地游到玻璃前，将手掌压在玻璃上，注视着我。救生艇浮出水面，我看到美丽的七彩天空，埃莉诺摘下她沉重的头盔。

"销魂城的梦就此结束，但是我们却苏醒过来，我得到了重生。虽然这个世界还未做好迎接我的准备，不过我已经到来。其实很容易误解外面的世界。你是我的良知，父亲……我需要你引导我。你会永远和我在一起，父亲……你的记忆，你的处事方式，当我需要你时，你会在我的肩膀，对我低语。"埃莉诺将抽取 ADAM 的巨大针管对准我盔甲上的洞口，插入我的体内，将"我"抽出，融入到她的体内，我的精神将永远和她在一起。

小妹妹将大爹地的可爱玩偶递给埃莉诺，她将它丢入海中。深海，那是我这个无法再摘下头盔的人的归属。

"如果乌托邦不是一个地方，而是一个人，那么我们必须谨慎选择。世界要开始改变了，在我们的故事中，销魂城只是一个开始。"



坏结局 BAD ENDING

"你将我变成了一个怪物，父亲。你将我留在混乱的意识之中，你不想让我和你一样吗？如果你让我自己选择，我选择让你离开，让你死亡。销魂城的梦就此结束，我苏醒过来时孤身一人。我将母亲丢下不顾，而你宁愿死也不愿让我追随你的脚步。但是你给了我世界上最好的礼物，我从未拥有过的东西——我的自由。我现在是什么？连一个适合我的称呼都没有，但是这个世界要开始改变了。我曾想我们会一起拥有美好的未来，但是我现在不知自己是否能得到救赎。你的奉献给了我希望，父亲，不管你在哪里，我想念你。"

全结局达成方法

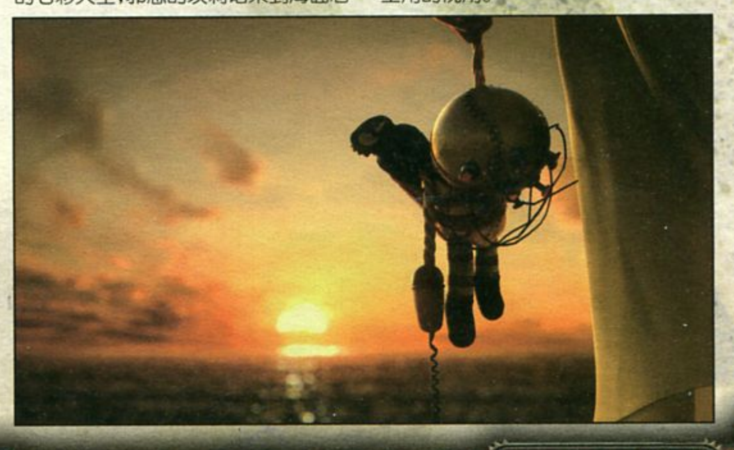
小妹妹的影响		
结局名	结局表现	达成方法
Good Ending	好结局和善良埃莉诺	拯救全部 12 个小妹妹
Bad Ending	坏结局和邪恶埃莉诺	收割全部 12 个小妹妹
Choice Ending	抉择结局和邪恶埃莉诺	至少救一个小妹妹，至少收割一个小妹妹
Sofia Lamb 的命运		
在善良埃莉诺手下	至少赦免三个角色中的一个	Lamb 生还
	杀死全部三个角色	Lamb 死亡
在邪恶埃莉诺手下	赦免全部三个角色	Lamb 生还
	至少杀死三个角色中的一个	Lamb 死亡

注：选择 Grace Holloway、Stanley Poole、Gil Alexander 三人的生死会影响到 Lamb 博士的生死。所有的结局中，Lamb 的生死都将影响结局中埃莉诺说的话，杀死博士的话，博士的尸体会在结局中漂浮到水面上。

结局的最大差别在于对待小妹妹的方式，拯救全部 12 个小妹妹后，埃莉诺必然将抽取主角的 ADAM，精神相伴共存；收割全部 12 个小妹妹，埃莉诺必然会杀死主角，一个人孤独地生存下去；有拯救有收割的话，就会进入命运选择，选牺牲"牺牲"(Sacrifice)埃莉诺就会杀死主角，选"活下去"(Live)就会抽取精神共存。

只有善良的埃莉诺才会看到美丽的七彩天空，邪恶的埃莉诺来到海面后是暴雨天气。

抽取 ADAM 后色彩会旋转，视角转到埃莉诺的眼睛，意为主角已经和埃莉诺融为一体。杀死主角的话一直是主角的视角。



成就列表 ACHIEVEMENTS

线下成就		
成就	点数	取得方法
Bought a Slot	5	在收集者花园购买一个质体超能力或增强基因的装备格
Max Plasmid Slots	10	升级到最大数量的质体超能力装备格
Upgraded a Weapon	10	在武器升级点(Power to the People Station)升级一次武器
Fully Upgraded a Weapon	10	完成任意一把武器的全部升级
All Weapon Upgrades	20	找到全部的14个武器升级点(Power to the People Station)
Prolific Hacker	20	成功骇客所有类型的机器至少一次
Master Hacker	20	使用骇客工具骇客30个机器
First Research	5	使用研究摄影机研究一个修补者(Splicer)
One Research Track	20	任意一种敌人的研究级别达到最高
Research Master	20	全部9种敌人的研究级别都达到最高
Grand Daddy	25	一次不死地连续干掉3个大老爹
Unbreakable	20	不死的前提下打败一个大姐姐
Master Gatherer	30	带着小妹妹收集600点ADAM
Fully Upgraded a Plasmid	10	将任意一个质体超能力升到3级
All Plasmids	20	寻找或购买到全部11种基本的质体超能力
Trap Master	15	只使用陷阱杀死30个敌人
Master Protector	15	在保护小妹妹收集ADAM时自己不受伤,也不要让任何敌人接近小妹妹打断收集
Big Spender	15	在贩卖机上花费2000元购买道具
Dealt with Every Little Sister	50	收割或拯救所有的12个小妹妹
Against All Odds	30	以最高难度通关
Big Brass Balls	25	不使用重生舱(Vita-Chambers)通关,挑战这个成就可以在Option中关闭重生舱的作用
Rapture Historian	40	找到100个录音日记
9-Irony	5	对销魂城的创始人致以敬意,在Ryan Amusements,刚进入Journey to the Surface时在左手边,在桌子后面坐着一个Andrew Ryan雕像,用意念超能力(Telekinesis)抓起靠在墙边的高尔夫球棍,向Ryan的雕像的头部扔出去把头部打飞
Distance Hacker	5	远距离使用骇客工具骇客一台机器
Look at You, Hacker	15	骇客销魂城中的各种安防机器人,并让它们杀死50个敌人,使用质体超能力召唤出的机器人不算
Adopted a Little Sister	5	第一次接受一个新的小妹妹,主线流程中不会错过
Savior	25	拯救全部12个小妹妹,并且在三个生死抉择中不杀目标,包括Grace、Stanley和Gil
Counterattack	5	用敌人投出的飞行武器杀死他自己,使用意念超能力(Telekinesis)将敌人扔出的飞行武器(导弹也算)抓住并扔回去杀死他自己

流程中可以获得的成就		
成就	点数	取得方法
Daddy's Home	10	找到重回销魂城的路
Protector	20	在车站抵抗Lamb派来的敌人的袭击
Sinclair's Solution	20	完成章节Ryan Amusements
Confronted Grace	10	完成章节Pauper's Drop
Defeated the Preacher	20	完成章节Siren Alley
Nose for News	20	完成章节Dionysus Park.
Found Lamb's Hideout	20	完成章节Fontaine Futuristics
Reunion	50	与你的初始小妹妹汇合
Heading to the Surface	25	重返地表世界
Escape	100	逃出销魂城

线上成就		
成就	点数	取得方法
Unnatural Selection	10	在一场非自建房间的对战中杀死一个对手
Welcome to Rapture	10	完成一场非自建房间的对战
Disgusting Frankenstein	10	在非自建房间的对战中成为大老爹
"Mr. Bubbles-- No!"	20	在非自建房间的对战中第一次杀死大老爹
Mother Goose	20	在非自建房间的对战第一次救出小妹妹
Two-Bit Heroics	10	在非自建房间的对战第一次完成审讯(Trial)
Parasite	10	达到线上等级10
Little Moth	20	达到线上等级20
Skin Job	20	达到线上等级30
Choose the Impossible	50	达到线上等级40
Proving Grounds	20	取得第一场非自建房间的战斗的胜利
Man About Town	10	在非自建房间对战中,玩过所有多人对战地图至少一次



END OF ETERNITY

エンド オブ エタニティ

永恒的尽头	SEGA/tri-Ace	角色扮演
X360 END OF ETERNITY		日版
2010年1月28日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

《永恒的尽头》这款游戏的魅力就在于高深的系统，相信通关后的玩家都有感触。在日式角色扮演游戏止步不前的如今，这种极富创意的作品让我们眼前一亮，融合了策略、动作、甚至射击要素的全新体验也让我们重新认识了tri-Ace。它的创意走在时代的尖端，每一款作品都能给我们带来冲击，如果你想体验这种冲击的话，请务必打到通关为止，我敢保证这种全新的体验你从未有过。



文 脆薯条 美编 anubis

系统深度解析

各类基本解说

毋庸置疑，游戏上手的时候有很多难点，许多玩家会被本作的系统难倒，就算当你看过一遍“系统解析”后仍会有诸多疑问，例如“I.S冲刺”的意义是什么、有什么好处、“三角攻击”如何发动等等，作为一款以系统为主要卖点的游戏，对于系统的掌握尤为关键，其实本作的系统看起来复杂但是实际上手一段时间后就能慢慢发现其中的乐趣了。只要你肯花时间去熟悉系统，那么就会被如此博大精深的系统所吸引，有爱的玩家可千万别被复杂的系统难倒。另外，这款游戏中的很多设定都和《女神侧身像2》相似，3A的许多灵感都来自这个经典之作，所以我本人也喜欢把《永恒的尽头》称为“现代版VP3”。

伤害的划分

本作有革命性的“双HP”设定，分别是外装HP和本体HP，外装HP的数值取决于本体HP的最大值。由HP引出本作的伤害也被划分为了两大类，我们通称“外装伤害”与“本体伤害”。（注：满血状态下的敌人都是用绿血表示的）

“外装伤害”——敌人的绿色槽被打成了蓝色槽，这时候本体没有受到伤害，但外装却受到了伤害，伤害会用蓝色数字表示。能够造成外装伤害的武器为机枪，机枪的攻击力虽然比较高，但只能给予敌人外装伤害，并不能击倒敌人。

“本体伤害”——敌人的绿色槽或蓝色槽被打空，敌人的本体与外装都受到了伤害，伤害会用红色数字表示。能够造成直接伤害的武器为手枪或手雷。手枪的威力虽然小，但能够击倒敌人，而且手枪还可以击晕敌人使目标一定时间无法行动。手雷的威力要比手枪大很多，而且范围比较广，但手雷只能破坏敌人的一个部位，所以没有手枪来的好用。

“伤害叠加”——首先用机枪消弱敌人的外装，然后再用手枪攻击敌人，造成的伤害会用“红色数字+蓝色数值”这样的形式表示。想要快速击倒敌人，先用机枪打掉其本体外装HP，然后再用手枪即可，这是本游戏的核心打法。特别要注意的是，有一部分敌人的外装HP会不断回复，惟一的应对方法就是直接把外装HP抽到见底，或者直接用手枪攻击不给它回复的机会。



TIPS I.S槽与外装的关系

游戏屏幕下方的I.S相当于备用的外装HP，1格I.S相当于1000点外装HP。举个例子来说，如果一个角色有8000点HP，那么在被打掉8000点外装后会消耗8格I.S来回复外装，如果角色有10000点HP，那么会直接消耗10格I.S槽回复。如果I.S不够的话，那么就会进入“DANGER”状态。不过我方行动时，外装HP会不断回复，而且可以通过使用道具来回复。

移动解说

本作还是有类似回合的设定，当我方人物移动时，敌人也会相对移动，这点和《女神侧身像2》类似。每一个角色行动时，屏幕右侧会有蓝色的行动槽表示，一旦用尽，那么人物就停止移动。在移动时还要注意以下几点：

1. 我方人物行动时，敌方也只能有一个单位相对行动。
2. 我方移动时，敌人移动的单位头顶会显示敌人的行动槽，槽满敌人就会发动攻击，我方移动中的角色被攻击的话会产生硬直状态。
3. 移动时可以攻击，但会消耗剩下的行动槽。
4. 移动时可以在行动槽未使用完之前使用I.S冲刺，一旦使用I.S冲刺，那么行动槽会立刻回复满。
5. 移动时会自动回复外装HP，但回复速度比较慢。



TIPS 如何判断敌人攻击的对象

在行动时，可以看见敌人的行动槽与旁边的字母，字母就是敌人要攻击对象的缩写，R为琳贝尔、Z为泽法、V为梵修隆。黄槽表示敌人正在蓄力攻击阶段，而红槽则是马上会进行攻击。一旦看见敌人要攻击你了，最好的办法就是让这个角色使用I.S冲刺。

攻击解说

无论是什么武器，机枪或手枪或手雷，在攻击时都可以进行蓄力，蓄力的段数等于当前该武器的等级，每种武器都有自己的蓄力技能，这些技能发动都有蓄力的段数要求和自身的发动几率要求，（注：可在人物状态中查阅具体条件）。发动技能时画面上会有文字显示。另外，敌我双方的攻击都可以附加属性效果，我方需要装备上弹药盒，然后使用不同属性的子弹，每次攻击都会消费1次，这些子弹大多可以合成，针对该弱点的敌人往往有一击必杀的效果。

五大属性一览	
燃烧	角色持续受到较小的伤害
电气	攻击时蓄力时间大大增加
毒	角色连续受到较小的伤害，外装伤害直接变为本体伤害。
冻结	角色暂时无法行动
油污	降低行动速度

TIPS 技能的发动

所有的技能都是有发动几率的，蓄力等级越高，那么技能的发动几率也就越大。顶级的蓄力攻击会同时附带好几个技能，打出去的伤害非常可怕，而且又会附加各种状态。

双手武器

双枪的强大之处就是攻击力会翻倍，但在装备双枪时一定要注意载重量。游戏中随着剧情发展会自动追加，改造武器时也可针对两把枪做不同的改进，一把专改蓄力加速度，而另一把专改蓄力速度。



部位设定

怪物部位设定在 tri-Ace 游戏中比较常见，游戏中每个敌人都有数量不等的部位，这些部位都有外装保护，而且 HP、耐性等都不相同，有些敌人如果不先破坏特定的部位，是无法伤到本体的。破坏部位不但能够回复 1 格 I.S，还能获得一些合成材料和道具。游戏中的一些敌人部位很多，有些部位非常小，玩家必须慢慢破坏掉外层装甲，然后才能看见里面的部位。





TIPS 调查敌人的数据

在战斗中让一名角色装备道具盒，然后使用调查道具。游戏的设计很人性化，使用调查道具以后能看见敌人的全部属性，包括弱点、部位个数、掉落道具、出没地点等等，而且只要看过一次，就会自动记录下来，玩家可以在自己家中反复查看。

部位与外装与子弹的关系

一个怪物可以分成好几个部位，而这些部位都是有外装 HP 保护的，每个部位都能抵挡掉子弹。也就是说如果一个怪物有覆盖面比较大的部位，一直用机枪攻击的话只能对这个部位造成外装伤害。同样，就算敌人的部位外装被抽掉，但只要该部位没有被破坏机枪就不能伤害到被该部位阻挡的其他部位，换一个角度绕开攻击就能对其他部位造成外装伤害，如果包在里面很严实打不到那么只能用手枪先破坏外面一层的部位了。所以武器中的“集弹性”这个属性，应该是越分散越好。



I.S 冲刺

屏幕最下方的红格子称为 I.S 槽，初始时只有 3 个，I.S 冲刺是一种移动和攻击的手段，而且使用 I.S 冲刺的好处有很多，但是要消费一格 I.S 槽。使用冲刺时会让玩家自由设定路线，红色的为单向行动路线，而蓝色的则为 RESONANCE 路线，此时其他两名人物的身上会发出青光，使用 RESONANCE 路线的好处就是会增加 RESONANCE 点数，一次增加 1 点，和发动“三角攻击”有关，下文会详细解说。使用 I.S 冲刺需要注意以下几点：

1. I.S 冲刺中途可以按取消键取消冲刺。

2. 使用 I.S 冲刺时，我方处于无敌状态，行动槽下降到 0 后 I.S 冲刺结束。

3. 每次使用 I.S 冲刺，都会消耗 1 格 I.S 槽，一旦用尽会进入“DANGER”状态，要合理使用。

4. 使用 I.S 冲刺时，角色外装回复速度会大大加快。



TIPS 快速提升 I.S 槽的最大上限

剧情中打倒 BOSS、进入地图上红色框的野战获胜、大地图中用能量块铺路开启宝箱都能获得 I.S 的碎片，只要收集 4 个碎片便能得到一个 I.S。在下文中会列出巴塞尔全 12 层地图，用能量块铺路后可以快速收集到地图上的 I.S 碎片，在初期前 6 章可以降低不少难度。

I.S 的回复

战斗中破坏敌人的任意一个部位或者击倒敌人本身都能回复 1 格 I.S，利用手枪把敌人的一个部位或者本体 HP 分割成多段后再击破可以获得更多的 I.S 槽。I.S 在游戏中是一个非常关键的因素，而且一些核心系统都需要 I.S，所以快速提升 I.S 上限，快速回复 I.S 在战斗中均非常重要。从某种意义上说，游戏高周目下对于 I.S 的使用是有着非常严格的要求。

避免“DANGER”状态

一旦 I.S 用尽的话就会进入“DANGER”状态，此时我方角色没有外装的保护，受到的都是本体伤害，而且无法使用 I.S 冲刺，攻击会没有连续性且可以被中断，非常危险。要回复这种状态首先得捡起四散在地面上的 I.S 碎片，然后达成回复 I.S 槽的条件就可以在“DANGER”状态中回复。需要注意的是回复以后本体的 HP 并不会补充，所以会造成外装 HP 减少的情况。



跳跃

跳跃只有在 I.S 冲刺的情况下才能使用，跳跃的最大好处就是能从俯视角攻击敌人，这样就不会被部位挡住，只要不是有 360 度环绕部位的敌人都可以直接攻击到本体，跳跃可以同时攻击到最外层的所有部位和没有部位保护的本体，在战斗中要经常利用跳跃来快速消灭敌人是很重要的一种攻击方法。另外，在即将跑到终点时再起跳，可以最大限度地延长攻击时的蓄力时间以发动强力技能，一开始起跑就跳有时反而会减少蓄力时间。

TIPS 把握跳跃的时机

一些体型巨大的敌人无法直接从它头上飞过，然后会被挡下来造成跳跃失败，所以在设定冲刺路线前必须考虑到不要撞在它的身上。另一种情况就是和敌人靠的太近，在冲刺开始瞬间就会被敌人挡下来，更不用说跳跃了，所以 I.S 冲刺的时候一定要选好路线，然后在使用跳跃。

挑空与击落

挑空简单说来就是把敌人往上打，在不断攻击的同时会出现环形计量槽，发动后主要考验玩家的反应速度，只要按下键位把指针停留在有效的计量槽内就能发动威力强大的蓄力追击，不过计量槽会随着攻击次数累计，甚至可以一圈都是有效范围。调控发动后蓄力速度不仅加快，而且连续性强。体型比较大的敌人由于重量的关系很难挑空，部分子弹能够提高挑空发动的几率。

击落是与挑空相互对应的，首先把敌人打飞起来（不需要进入挑空后的蓄力攻击阶段），然后跳跃到比敌人高的位置上攻击，这样就会发生击落，会有明显的声音和画面效果提示，同时大量的物品掉出，每一次击落都能对敌人的本体造成一定额外伤害并掉落钱币，但是牺牲了挑空的连续蓄力时间，适合攻击尾声使用。

TIPS 挑空的精髓

除了手雷任何武器都可以挑空，对于人形类敌人最能发挥出效果，挑空最大的好处就是强大的蓄力攻击而且蓄力段数是不受当前武器级别限制的，可以发动一些顶级技能。而且打出来的金币、银币都能换钱，挑空还可以使敌人的行动槽归 0。

三角攻击

一个角色在设定I.S冲刺时，当把路线选择为穿越其它两个角色中间时，路线会由橙色变味蓝色，发动冲刺当所控制人物沿着蓝色路线穿越其它两个角色会听见一声清脆的“哗”并且人物身上会闪烁一下蓝光，然后屏幕上会显示RESONANCE 1，之后按三角就能发动三角攻击了，三个角色都会沿着路线从三角的一个顶点跑到另一个定点。一个角色冲刺完不发动三角攻击换一个角色继续用蓝线冲刺，RESONANCE 会变为 2，以此类推（注意此时不能按 × 键来结束本人回合也不能走动或者发动普通攻击，不然RESONANCE点数就会自动-1或者全部消失），RESONANCE值越多能再定点间跑动的次数也越多。最简单说来，你要画一个大三角，然后把敌人圈在里面，三角越大，RESONANCE 点数越多，那么三角攻击的持续时间也更长。三角攻击相当于三人同时发动了I.S冲刺攻击一个敌人且只消费一个I.S点，而且蓄力时间缩短为1/3。“三角攻击”可以说是游戏系统中的精华部分，有效利用三角攻击能让战斗轻松很多。

三角攻击发动中要切记以下几点：

1. 如果行进路线中有障碍物，那么该名角色便会撞在上面无法行动，可以利用跳跃躲开障碍物。

2. 三角攻击拥有一切I.S冲刺的优势和性能，如无敌、高速回复外装HP、发动挑空等等。

3. 三角攻击可以使用I.S冲刺中的一切操作，如停止、跳跃等。

4. 如果I.S槽足够可以一直使用I.S冲刺让RESONANCE点数持续上涨到你满意为止。

5. 攒RESONANCE点数时虽然不能使用结束本回合换人但是可以使用L\R键的切换操作人物来变更冲刺方向达到调整三角型的大小与位置的目的。



TIPS RESONANCE 点数来之不易

RESONANCE 点数惟一的积攒方法只有使用蓝线的I.S冲刺，比较考验玩家走位的技巧。自由移动、不走蓝线、攻击都会使所有RESONANCE 点数瞬间消失。

HP 分割

这是手枪类武器的独有性能，HP 分割对敌人部位和本体都有效，成功后能将敌人的 HP 分成若干个部分，这样做的好处就是击破被分割的部分后能回复更多的 I.S。另外，一些稀有品种的手雷也拥有相同的功能。

TIPS HP 分割的条件

攻击力、高蓄力段数发动ゲージクラック，ゲージクラック的倍数越高，就越容易发动 HP 分割，有些手枪有容易发动 HP 分割的自身特性，装备双手枪也可以提高 HP 分割发动的几率。在后期，双手枪不仅仅是专门用于 HP 分割，高蓄力打出的伤害值不仅伴随着 HP 分割，还能使敌人处于眩晕状态。

巴塞尔移动指南

基本移动

本作在大地图中的移动非常有特色，巴塞尔巨塔分为好几个部分，有3个主升降梯，一共有12层。大地图中主要需要玩家用能量块自己铺设道路到达目标地点。如何铺路全看玩家的喜好，白色的能量块主要就是用来铺路的，数量很多，这些能量块的形状各异，对付不同形状的地图需要用不同形状的能量块。带颜色的各种能量块主要用来开启特殊地图，比如特定的城镇、迷宫等等，这些带色能量块还有其他用处后文会提到。



昼夜交替

本游戏有昼夜交替的设定，大地图屏幕右上方的罗盘就是当前时段的表示，旁晚与清晨的时间段最短，游戏中有些 NPC 只有在特定的时间段才会出现，在做任务的时候可要看清楚了。而且昼夜交替也会影响到部分稀有怪物，比如游戏隐藏迷宫中的那只341级稀有怪物只有夜晚才会出现。

记录点的设置

在PMF的集所和窗口里的NPC对话可以用带色的铺路能量块换取相同颜色的临时住宿装置，临时住所中可以进行游戏记录、休息回复等，当本层全部的道路铺设完毕还能追加直接传送回艾贝尔市的功能，这种设定既可以让玩家随时在地图上记录，也不会因为记录点的问题而影响游戏难度，很精妙。除此之外，由于临时住所自身附带颜色，可以用来当成以彩色能量块铺路的起点。对于因形状受限而无法通过的地方，可以用同色的零时住所来充当一格，这一招在特定地方非常有效，只是并不是所有地点均可以设置临时住所。



ターミナル解说

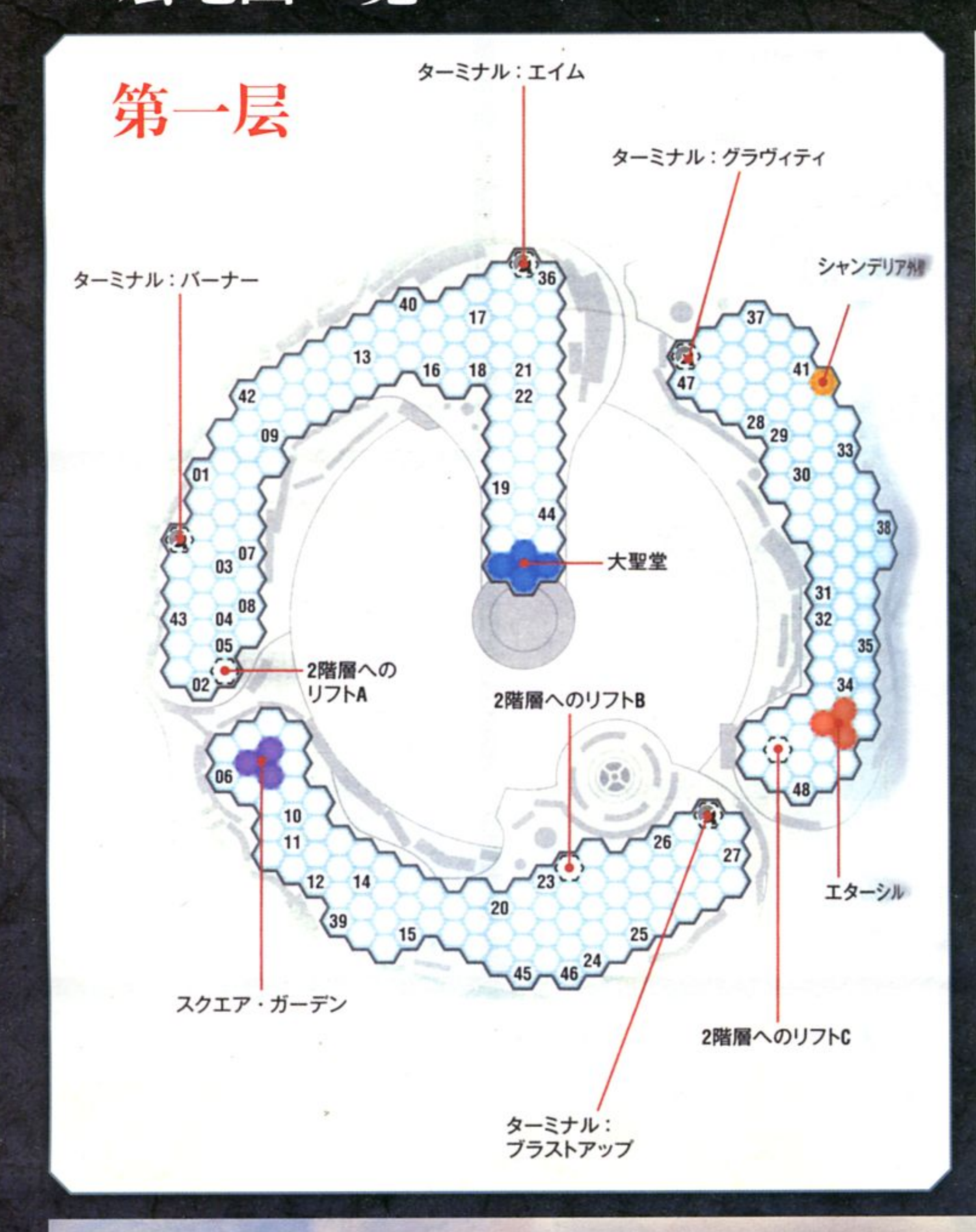
信号站（ターミナル）是在地图上开出来的类似雷达一样的建筑物，每个信号站都有自己的功能。每个信号站上都有一个数值，例如“34/40”中34的含义为当前已经铺设的同色能量块个数（注：白色能量块不能用作启动信号站），40则表示开启这个ターミナル功能所需要的能量块个数，当铺设到所需个数以后，ターミナル的功能就会再铺设范围内被开启，在开启范围按下START键可以查看具体效果，ターミナル是可以相互连锁的，这样效果就会叠加在一起，但这样的话所需的能量块数量也会成倍增加。另外需要注意的是，信号站的效果是可以跨层作用的，方法是用同色能量块覆盖电梯即可。但这个方法仅对小型电梯（リフト）有效，对于第1、第2、第3中央电梯这种大型电梯无效。

当玩家手里的某中颜色的能量块较多但是本层没有相应颜色的地图供玩家铺路时可以使用这个颜色的临时住宿装置作为起点达到引路的目的。

危险地带

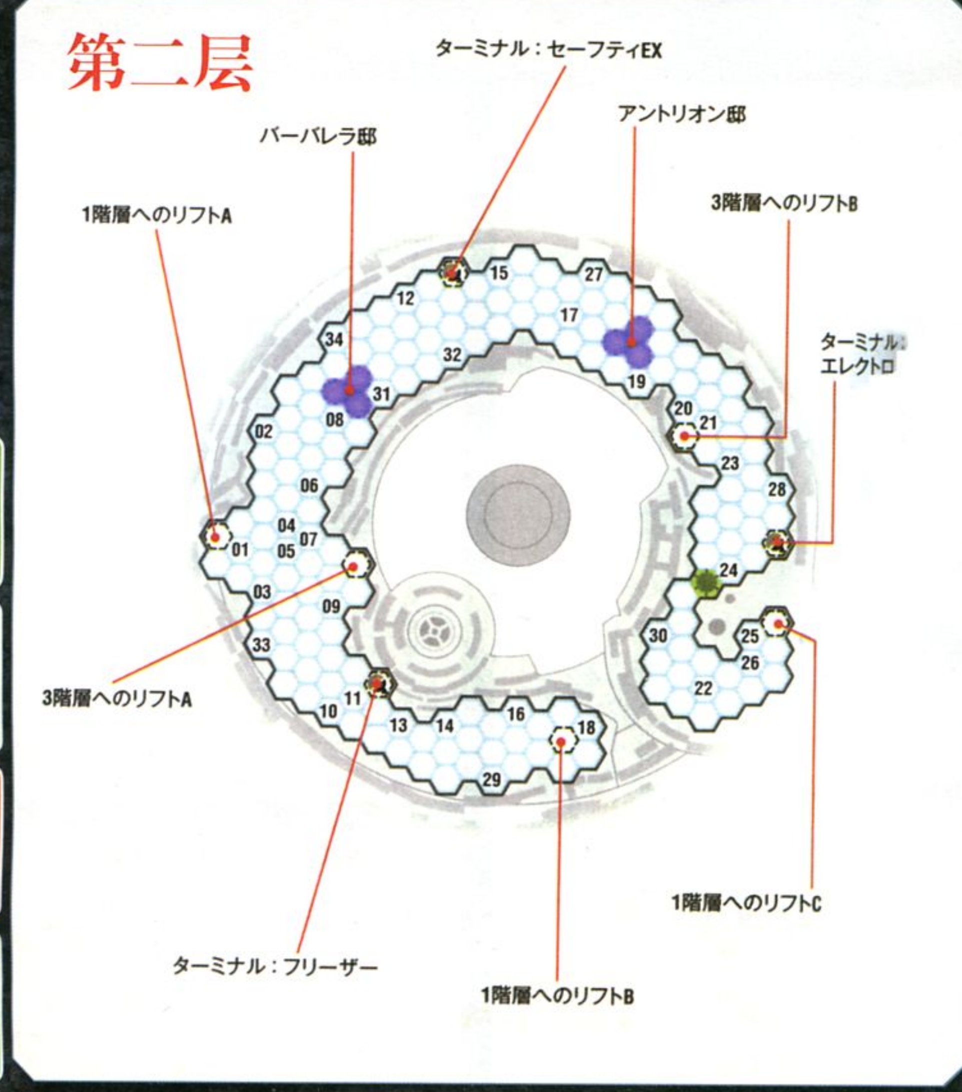
在大地图中经常可以看见一些红色区域，这些区域中大多是非常强大的敌人，初期很难战胜，当然有信心的玩家可以多挑战几次。打败这些强敌后通常会有一些特别的奖励，例如任务道具、I.S碎片、以及各种人偶等等。

12 层地图一览



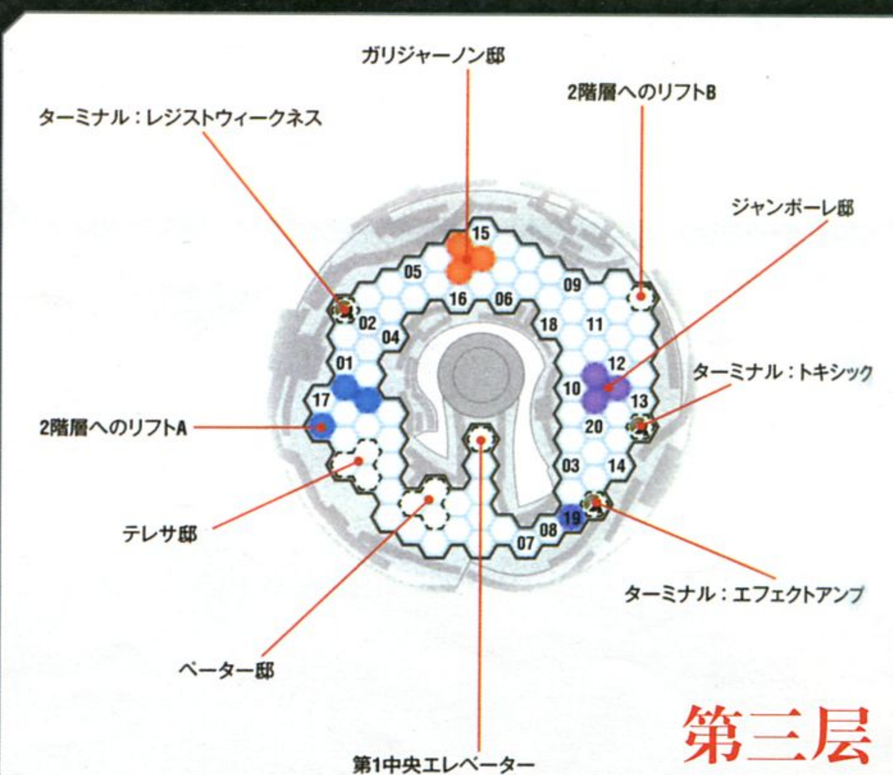
No.	名称	個数
01	エナジー・ヘキサ⑧	2
02	I.S.ベセルの欠片	1
03	フリーザーグレネードS	5
04	エナジー・ヘキサ⑤	2
05	ファーストエイドEX	1
06	アンチポイズン	1
07	アンチダメージ	2
08	エナジー・ヘキサ⑩	2
09	マルチ・ファーストエイドEX	1
10	トキシックグレネードS	5
11	エナジー・ヘキサ⑨	2
12	フリーザーグレネードSS	5
13	トキシック弾EX	5
14	エナジー・ヘキサ⑦	2
15	エレクトログレネードS	5
16	エナジー・ヘキサ⑩	2
17	ハンドグレネードSS	5
18	エナジー・ヘキサ④	2
19	エナジー・ヘキサ⑥	2
20	火炎瓶SS	5
21	エレクトログレネードS	5
22	キュアキットR	1
23	アンチオール	1
24	エナジー・ヘキサ③	2

No.	名称	個数
25	メタルバーン弾EX	5
26	アンチボルト	1
27	エナジー・ヘキサ⑩	2
28	ハンドグレネードSS	5
29	エナジー・ヘキサ④	2
30	火炎瓶SS	5
31	フリーザーグレネードSS	5
32	エナジー・ヘキサ⑥	2
33	アーマーピアッシング弾	5
34	トキシックグレネードSS	5
35	マルチ・ファーストエイドEX	1
36	カチューシャ：白猫	1
37	ルヴィノ：ダーク	1
38	フィオーレ：ルヴィノ	1
39	エルソル：アップル	1
40	フィオーレ：スノー	1
41	エルソル：ゴーレムII	1
42	ファーストエイド	1
43	ヘアスプレー：ブラック (R)	1
44	メイドキャップ：官能	1
45	カラーコンタクト右：ゴールド (V)	1
46	カラーコンタクト左：ゴールド (V)	1
47	ARMY：スタディ (V)	1
48	エルソル：ナラン	1



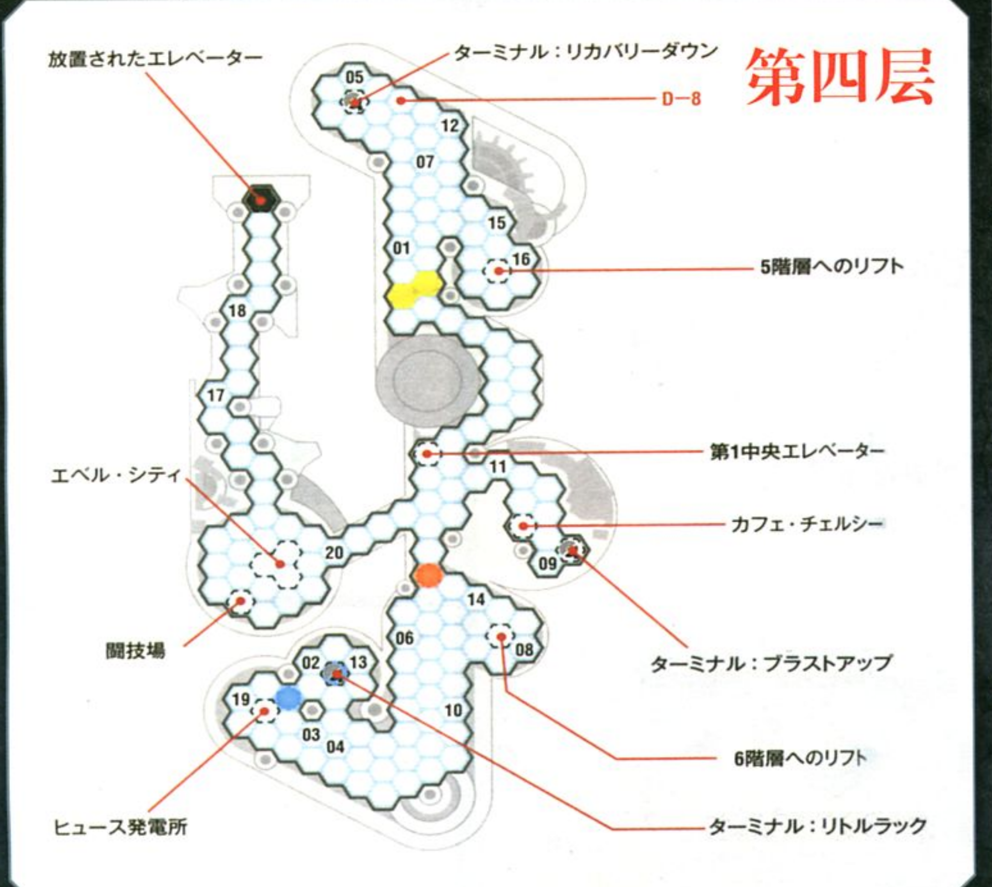
No.	名称	個数
01	アンチアイス	1
02	エナジー・ヘキサ④	2
03	エナジー・ヘキサ①	2
04	エナジー・ヘキサ①	2
05	マルチ・ファーストエイド	2
06	エスケープ・ヘキサ	1
07	エナジー・ヘキサ②	2
08	アンチヒート	1
09	エナジー・ヘキサ⑦	2
10	火炎瓶S	5
11	ファーストエイドS	2
12	エレクトログレネードS	5
13	エナジー・ヘキサ⑥	2
14	ハンドグレネードS	5
15	トキシックグレネードS	5
16	キュアキットR	3
17	エスケープ・ヘキサ	1

No.	名称	個数
18	アンチポイズン	1
19	エスケープ・ヘキサ	1
20	マルチ・ファーストエイド	1
21	火炎瓶SS	5
22	フリーザーグレネード	5
23	エナジー・ヘキサ④	2
24	ソニックドリンク	1
25	アンチダメージ	1
26	エナジー・ヘキサ⑦	3
27	ヘアスプレー：カーキ (Z)	1
28	ヴィジュ：リーンベル	1
29	ファーストエイド	1
30	カチューシャ：黒猫	1
31	カラーコンタクト右：パープル (R)	1
32	カラーコンタクト左：パープル (R)	1
33	ヘアスプレー：ローズ (V)	1
34	エルソル：ビーズ (R)	1



No.	名称	個数
01	エナジー・ヘキサ②	2
02	ハンドグレネード	5
03	ファーストエイド	1
04	火炎瓶	5
05	キュアキット	2
06	ハンドグレネード	5
07	壊れた時計	1
08	火炎瓶	5
09	エナジー・ヘキサ⑦	2
10	ファーストエイド	2

No.	名称	個数
11	エナジー・ヘキサ⑤	2
12	マルチ・ファーストエイド	1
13	ファーストエイド	2
14	リリー：ソンジュ	1
15	カラーコンタクト右：グリーン (Z)	1
16	カラーコンタクト左：グリーン (Z)	1
17	エルソル：ゼブラ	1
18	リリー：フルル	1
19	ヴィジュ：ソレイユ	1
20	エレクトログレネードS	5



No.	名称	個数
01	ファーストエイド	2
02	ファーストエイド	1
03	ハンドグレネード	5
04	キュアキット	3
05	I.S.ベセルの欠片	1

No.	名称	個数
06	火炎瓶	5
07	ハンドグレネード	5
08	キュアキット	1
09	ハンドグレネード	5
10	ファーストエイド	1

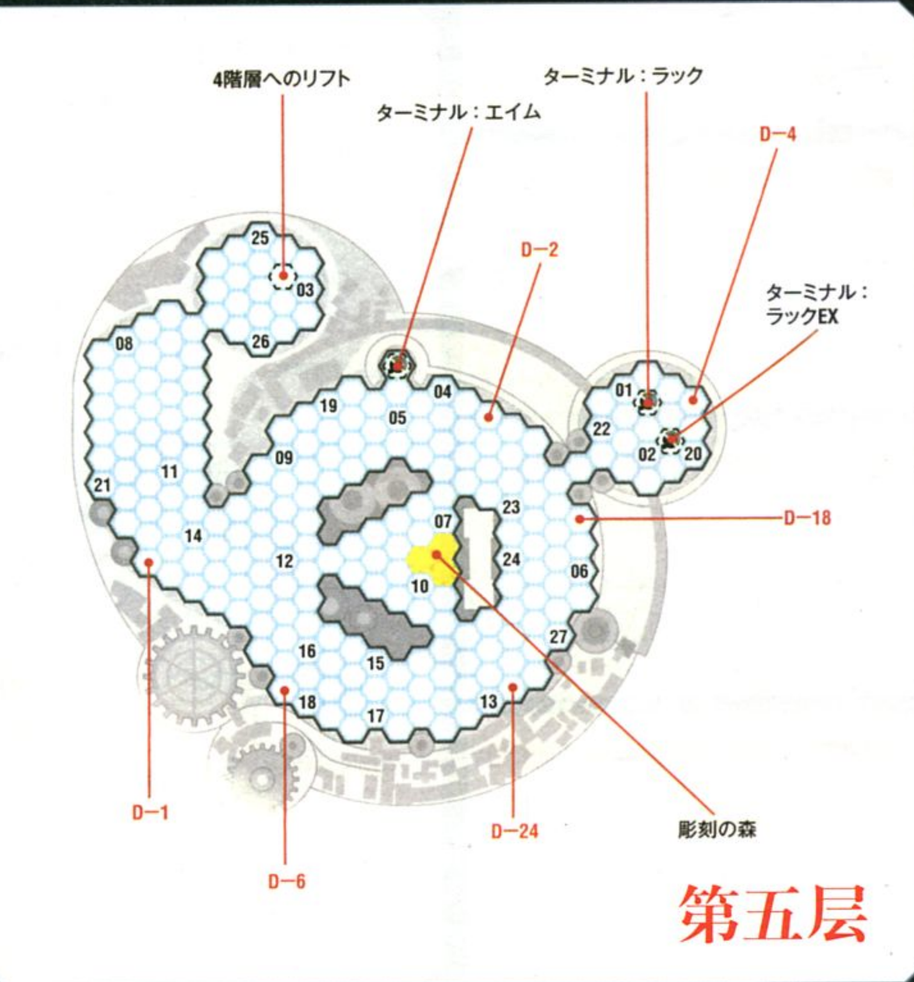
No.	名称	個数
11	ファーストエイド	1
12	ファーストエイド	5
13	ルヴィノ：シルバー	1
14	SYS：ヴィオラ	1
15	カラーコンタクト右：アンバー（R）	1

No.	名称	個数
16	カラーコンタクト左：アンバー（R）	1
17	ARMY：ウィザード	1
18	キュアキット	1
19	ラズ：コア	1
20	エナジー・ヘキサ①	2

No.	名称	個数
01	マルチ・ファーストエイド	1
02	ファーストエイド	1
03	火炎瓶	5
04	トキシックグレネード	5
05	アンチヒート	1
06	ファーストエイド	1
07	エスケープ・ヘキサ	1
08	ファーストエイドS	1
09	キュアキット	1

No.	名称	個数
10	ハンドグレネードS	5
11	ハンドグレネード	5
12	エレクトログレネード	5
13	ファーストエイド	1
14	火炎瓶S	5
15	エスケープ・ヘキサ	1
16	火炎瓶	5
17	フリーザーグレネード	5
18	火炎瓶	5

No.	名称	個数
19	ヴィジュ：プラティ	1
20	リリー：アンジュ	1
21	ラズ：エメラルド	1
22	ソニックドリンク	3
23	メイドキャップ：無邪気	1
24	アンチダメージ	1
25	カラーコンタクト右：グリーン（V）	1
26	カラーコンタクト左：グリーン（V）	1
27	ランジン：ウッド	1



第六层

ターミナル：エクスペリエンス
第2中央エレベーター
D−16
ターミナル：セーフティ
ルキア
D−5
ベーティリア
D−3
フォーセイクン
4階層へのリフト
ターミナル：エフェクトアンプ

No.	名称	個数
01	ファーストエイド	1
02	I.S.ベセルの欠片	1
03	ハンドグレネード	5
04	エスケープ・ヘキサ	1
05	火炎瓶	5
06	キュアキット	1
07	ファーストエイド	1
08	火炎瓶	5

No.	名称	個数
09	ファーストエイド	1
10	犬の糞	1
11	ハンドグレネード	5
12	ファーストエイド	1
13	火炎瓶	5
14	教皇のお守り	1
15	ヘアスプレー：ローズ(Z)	1
16	エルソル：ゴーレムI	1

No.	名称	個数
17	ジル：ラン	1
18	カラーコンタクト右：ゴールド(R)	1
19	カラーコンタクト左：ゴールド(R)	1
20	ラズ：ヴァン	1
21	ヘアスプレー：カーキ(V)	1
22	ヴィジュ：ボム	1
—	—	—
—	—	—

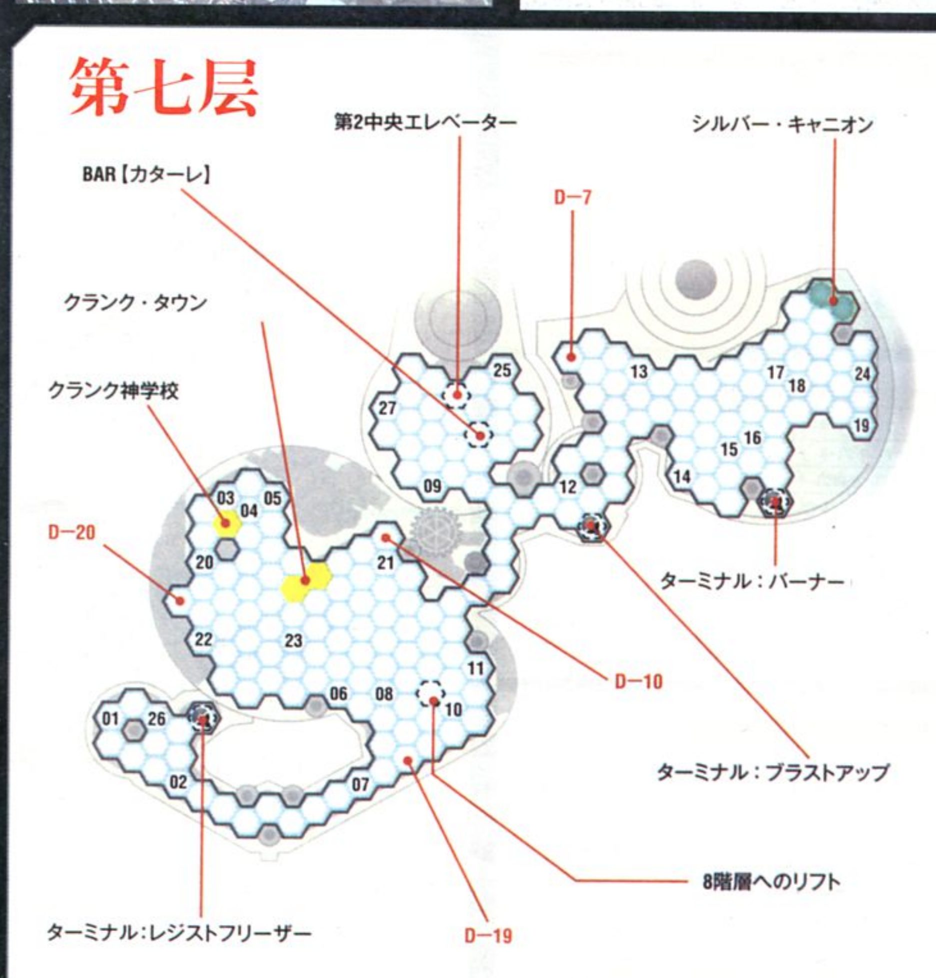
No.	名称	個数
01	アンチアイス	3
02	ラズ：シルフィ	1
03	キュアキットR	1
04	エレクトログレネードS	5
05	ハンター弾	5
06	トキシックグレネードS	5
07	ラズ：スムージー	1

No.	名称	個数
08	アンチボルト	1
09	バーン弾	5
10	アンチアイス	1
11	バーン弾	5
12	エスケープ・ヘキサ	1
13	火炎瓶S	5
14	ファーストエイドS	1

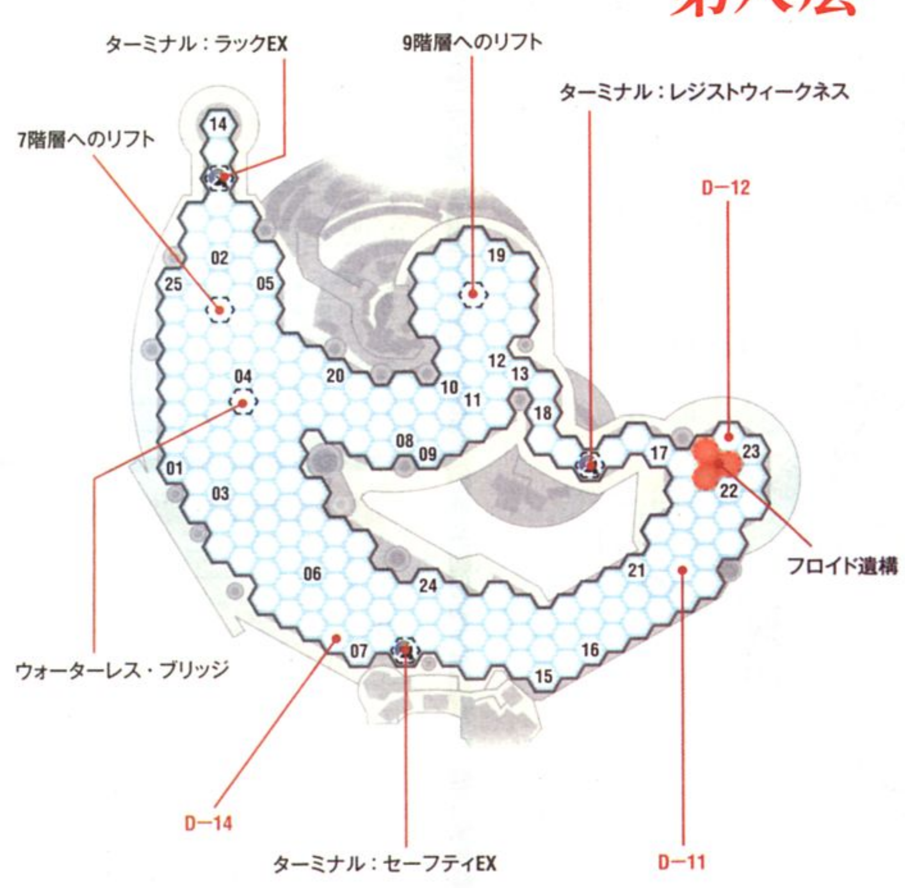
No.	名称	個数
15	ハンター弾	5
16	キュアキットR	1
17	犬の糞	1
18	アンチアイス	1
19	カチューシャ：虎	1
20	カラーコンタクト右：パープル(Z)	1
21	カラーコンタクト左：パープル(Z)	1

No.	名称	個数
22	ヴィジュ：オリエントI	1
23	ARMY：ヴァルキリー	1
24	エルソル：ブラッド	1
25	ネグロ：ドライバー	1
26	リリー：マシマロ	1
27	フィオーレ：ツリー	1
—	—	—

第七层





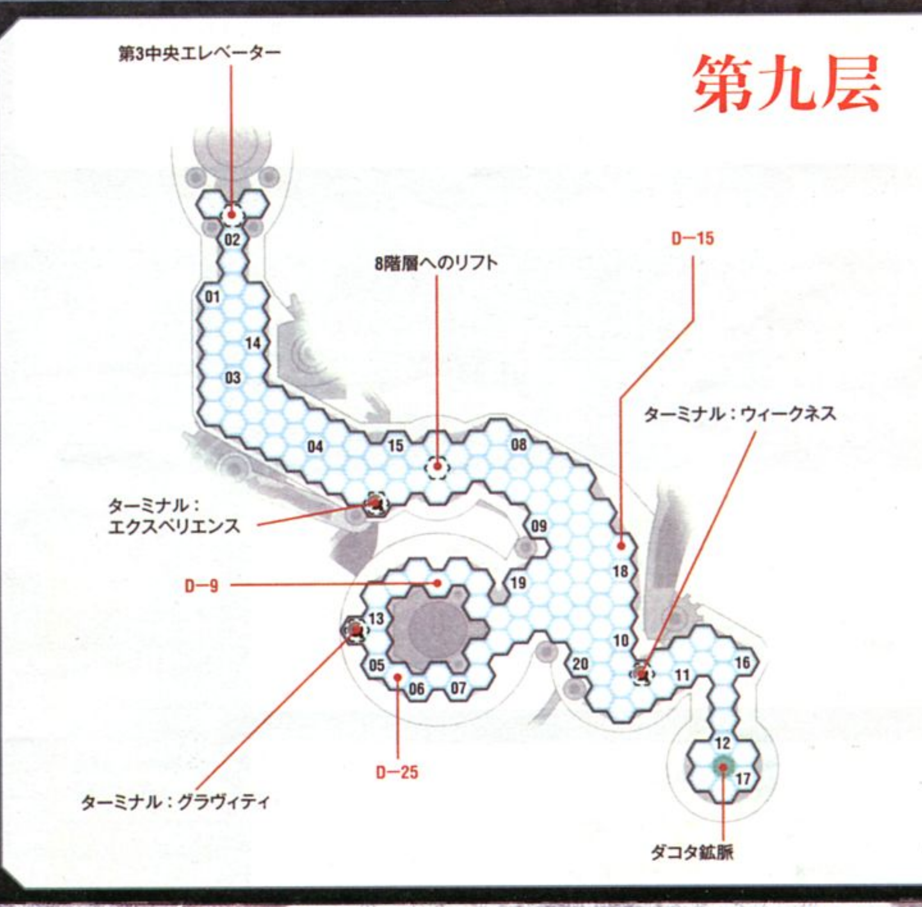


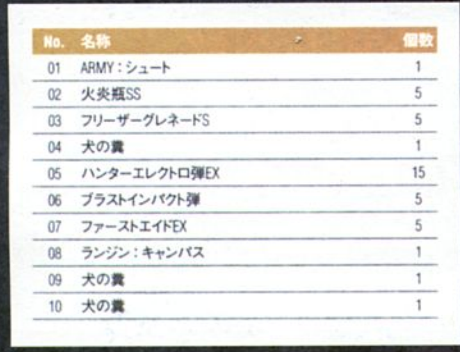
No.	名称	個数
01	メタルコート弾	5
02	スマッシュグレネード	5
03	犬の糞	1
04	マルチ・ファーストエイドS	1
05	アンチボルト	1
06	メタルフリーザー弾	5
07	エスケープ・ヘキサ	1

No.	名称	個数
08	トキシックグレネード	5
09	アンチポイズン	1
10	メタルトキシック弾	5
11	犬の糞	1
12	ハンター弾S	5
13	スマッシュグレネード	5
14	I.S.ベセルの欠片	1

No.	名称	個数
15	ソニックドリンク	3
16	SYS：マスターピース	1
17	犬の糞	1
18	メタルトキシック弾	5
19	ジャンボーレ・ゴッドハンド	1
20	ARMY：ガーディ	1
21	エルソル：シャイン	1

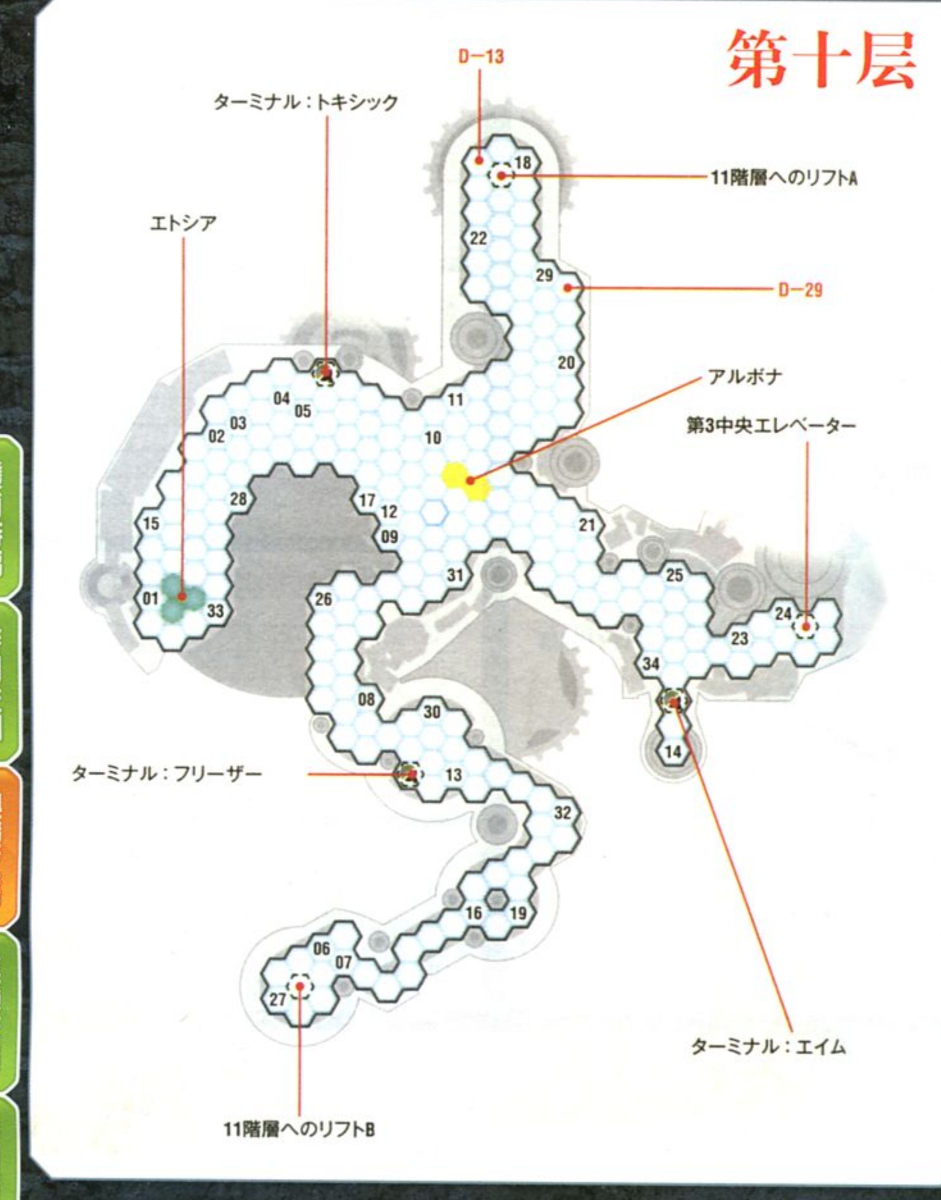
No.	名称	個数
22	カラーコンタクト右：グリーン（R）	1
23	カラーコンタクト左：グリーン（R）	1
24	ネグロ：マーブル	1
25	リリー：ピンキー	1





No.	名称	個数
01	ARMY：シュート	1
02	火炎瓶SS	5
03	フリーザーグレネードS	5
04	犬の糞	1
05	ハンターエレクトロ弾EX	15
06	ブラストインパクト弾	5
07	ファーストエイドEX	5
08	ランジン：キャンバス	1
09	犬の糞	1
10	犬の糞	1

No.	名称	個数
11	フリーザーグレネードS	5
12	バーン弾EX	5
13	ランジン：ボスII	1
14	ヘアスプレー：シルバー（Z）	1
15	ヴィジュ：オリエントII	1
16	ARMY：スタディ（R）	1
17	ヴィジュ：ブラン	1
18	カチューシャ：三毛猫	1
19	ARMY：フルーツ	1
20	ランジン：ボス	1



No.	名称	個数
01	火炎瓶EX	5
02	パーフェクトエイド	2
03	エスケープ・ヘキサ	1
04	エレクトロ弾EX	5
05	スマッシュグレネード	5
06	メタルトキシック弾EX	5
07	ハンターバーン弾EX	5
08	アンチポイズン	2
09	ジル：BMG	1
10	エナジー・ヘキサ④	3
11	ハンターフリーザー弾EX	5
12	トキシック弾EX	5
13	犬の糞	1
14	I.S.ベセルの欠片	1
15	犬の糞	1
16	エレクトログレネードS	5
17	マルチ・ファーストエイドEX	1

No.	名称	個数
18	エスケープ・ヘキサ	1
19	ARMY：クリーム	1
20	キュアキットR	1
21	メタルエレクトロ弾	5
22	マルチ・ファーストエイドS	1
23	ハンドグレネードSS	5
24	エナジー・ヘキサ⑦	2
25	ARMY：シザー	1
26	リリー：グース	1
27	エルソル：タッチ	1
28	ARMY：フライ	1
29	ヘアスプレー：カーキ(R)	1
30	カチューシャ：女豹	1
31	エルソル：ヴィーノ	1
32	ヘアスプレー：シルバー(V)	1
33	リリー：ブルム	1
34	ヴィジュ：フェイス	1

枪械改造

枪械的改造在后期非常重要，对于武器上的蓄力速度与蓄力加速度的改造尤为关键。在改造时需要注意的是，只有相应的接口才能搭配对应的零件，而且这些零件都各不相同，强力的配件后期需要打怪自行合成，比如蓄力速度优秀的准镜“ロングスコープブロ”还要再竞技场用金币换取。另外很重要的一点就是枪械本身也是能在设计图上自由移动的，只要选择相应的配件，然后使用右摇杆来调整枪械的位置即可。

手枪	
B-84	初期装备
45-AUTO	初期装备
SG-226	商店购买
LP-08	商店购买
S-40	15章分支任务“铳をやるぞ！”
M150A	竞技场换取
B-M84GOLDEN	チョイボリス第一区
1911.45GOLDEN	チョイボリス第二区
SG-P226GOLDEN	チョイボリス第三区

机枪	
SMG-05	初期装备
PDW-XM.V2	ダコタ矿脉第10区
PDW-XM.V3	エターシル大回廊第5区
MP.05C	商店购买
MP.05GOLDEN	チョイボリス第二区

道具合成与分解

游戏中的道具分解非常有意思，合成与分解是相对的，合成后的道具可以再次分解成原本合成消费的素材，击倒敌人获得的道具也可以分解成一些稀有的材料等等，玩家大可不用担心因为合错东西而用掉原来的材料。一些看似比较复杂的材料或稀有的弹药其实都能从分解中提取出来，无形之中也大大减少了时间。

竞技场挑战

在完成序章后，竞技场便正式开放了，随着剧情不断深入，竞技场的等级也会慢慢提高，这也是个练级的理想地点。

竞技场的规则很简单，只要打倒敌人就算胜利，并且获得相应的钱币奖励，这些钱币可以再斗技场中换取强力的装备或道具。竞技场一共有50个等级，每一个等级只要打过3场便能挑战下一个等级，每一个等级打满10场便能达成星级评价，代表本等级已经制霸。需要注意的是，剧情中的一些BOSS也会在竞技场里乱入，每一等级的第三场战斗属于BOSS战。如果感觉竞技场的难度过高可以用能量块连接各种ターミナル效果到竞技场上，这样难度就会下降很多了。合理使用在斗技场可以换到的アーマーピアッシング弹也能迅速消灭一些部位又多有严实的强力敌人。竞技场不仅仅是可以用来刷材料，更是一个刷稀有子弹“アーマーピアッシング弹”的好地方。

第24番鉱脈
ターミナル：レジストトキシック
D－22
12階層へのリフトA
ライタウス・タワー
D－30
ターミナル：レジストバーナー
D－21
10階層へのリフトA
ターミナル：セーフティ
ターミナル：リカバリーダウン
D－33
D－17
10階層へのリフトB
12階層へのリフトB

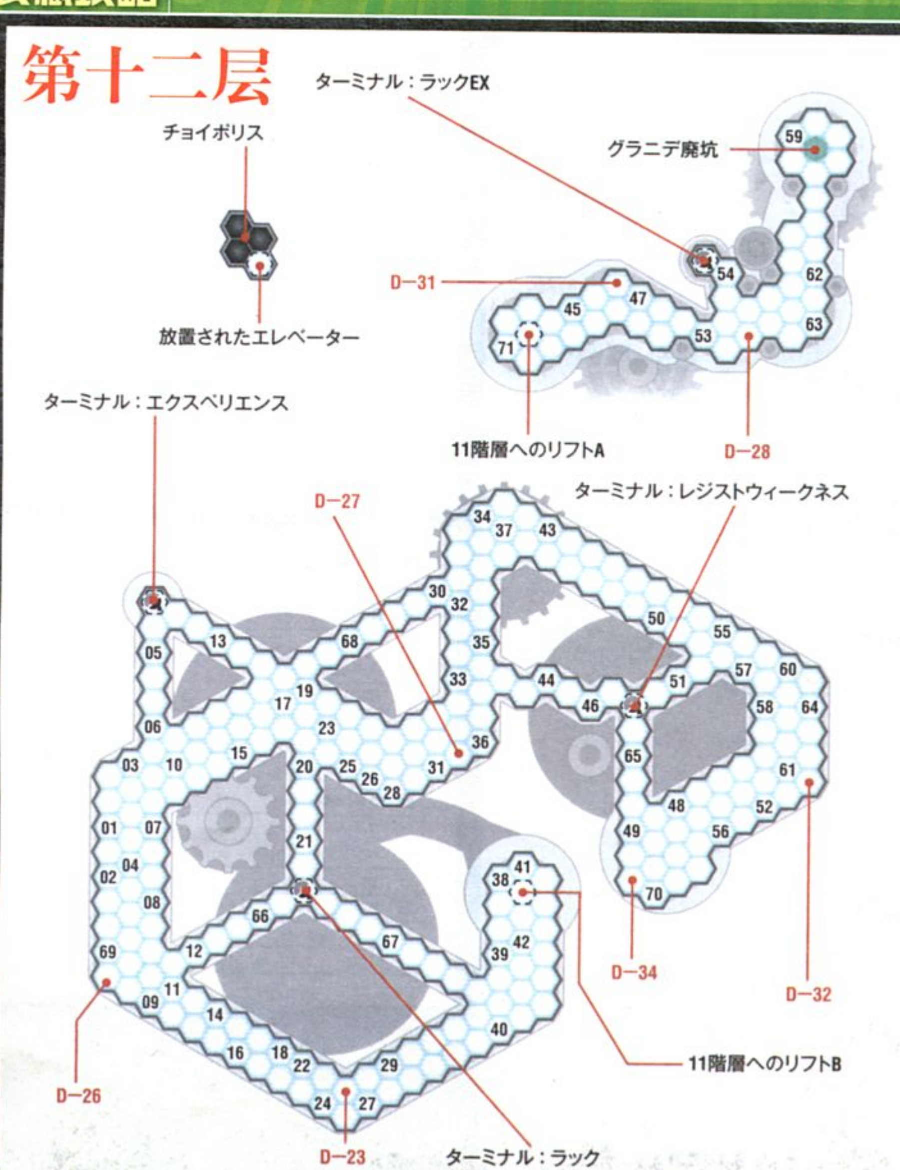
第十一层

No.	名称	個数
01	エナジー・ヘキサ⑧	2
02	フリーザーグレネードSS	5
03	ハンターバーン弾EX	5
04	アンチダメージ	1
05	エナジー・ヘキサ⑥	3
06	I.S.ベセルの欠片	1
07	火炎瓶S	5
08	ハンターエレクトロ弾EX	5
09	アンチポイズン	1
10	パーフェクトエイド	1
11	エナジー・ヘキサ⑩	2
12	アーマーピアッシング弾	5
13	スマッシュグレネード	5
14	エナジー・ヘキサ②	3
15	エスケープ・ヘキサ	1

No.	名称	個数
16	ハンタートキシック弾EX	5
17	犬の糞	1
18	火炎瓶SS	5
19	ファーストエイドEX	2
20	ARMY：エア	1
21	カラーコンタクト右：ゴールド（Z）	1
22	カラーコンタクト左：ゴールド（Z）	1
23	ルヴィノ：チェリー	1
24	ラズ：クレイ	1
25	エルソル：ウィンク	1
26	ヘアスプレー：シルバー（R）	1
27	ランジン：クローズ	1
28	ヴィジュ：ロッソ	1
29	ネグロ：ジュード	1
—	—	—

END OF ETERNITY
エンド オブ エタニティ

第十二层



No.	名称	個数
01	トキシックグレネードEX	5
02	アンチアイス	2
03	ファーストエイドEX	2
04	ヘアスプレー：ローズ(R)	1
05	犬の糞	5
06	フリーザーグレネードEX	5
07	エナジー・ヘキサ⑧	2
08	アンチダメージ	2
09	火炎瓶EX	5
10	エレクトログレネードSS	5
11	エナジー・ヘキサ⑧	3
12	ハンター弾EX	5
13	I.S.ベセルの欠片	1
14	アンチオール	1
15	エナジー・ヘキサ⑥	3
16	ハンターエレクトロ弾EX	5
17	マルチ・ファーストエイドEX	1
18	フリーザーグレネードSS	5

No.	名称	個数
19	エレクトログレネードEX	5
20	ハンターフリーザー弾EX	5
21	ハンタートキシック弾EX	5
22	スマッシュグレネード	5
23	エルソル：エルロ	1
24	エナジー・ヘキサ⑩	2
25	エレクトロ弾EX	5
26	メタルコート弾EX	5
27	トキシックグレネード	5
28	I.S.ベセルの欠片	1
29	トキシック弾EX	5
30	アンチヒート	2
31	ハンドグレネードSS	5
32	ハンターフリーザー弾EX	5
33	ラズ：タペストリー	1
34	メタルバーン弾EX	5
35	ハンター弾SS	5
36	ソニックドリンク	2

No.	名称	個数
37	キュアキットR	2
38	アンチボルト	2
39	エナジー・ヘキサ⑩	2
40	トキシックグレネードEX	5
41	メタルコート弾EX	5
42	ラズ：ヴェロニク	1
43	I.S.ベセルの欠片	1
44	エナジー・ヘキサ⑩	3
45	メタルトキシック弾EX	5
46	エルソル：インク	1
47	メタルコート弾EX	5
48	ハンターエレクトロ弾EX	5
49	アンチオール	3
50	ハンターフリーザー弾EX	5
51	ネグロ：ツートン	1
52	I.S.ベセルの欠片	1
53	エナジー・ヘキサ⑩	3
54	ブラストインパクト弾	5

No.	名称	個数
55	マルチ・ファーストエイドEX	2
56	リリー：フラン	1
57	アンチオール	1
58	エレクトログレネードSS	5
59	I.S.ベセルの欠片	1
60	トキシックグレネードEX	5
61	ラズ：アクア	1
62	ハンドグレネードEX	5
63	鍵付きトランク	1
64	アンチオール	3
65	TEKKOH	1
66	カラーコンタクト右：パープル(V)	1
67	カラーコンタクト左：パープル(V)	1
68	I.S.ベセルの欠片	1
69	I.S.ベセルの欠片	1
70	I.S.ベセルの欠片	1
71	フィオーレ：シック	1
—	—	—



正篇流程攻略

由于游戏本身系统比较复杂，所以上手时需要一段时间适应。想必有些玩家在某几章中肯定RETRY了很多次才过，甚至花上大量的金钱去回复I.S。但只要你慢慢熟悉了系统，你就会发现有些BOSS战其实非常简单，就连地图上危险区域里的高级敌人也是如此。

序章 天顶の星

主线任务

首先往左走来到集所，与里面的NPC“颜见知りのスタッフ”交谈，之后看一下前方的揭示板，这样就能触发主线任务了。游戏中全部的支线任务也会写在揭示板上。和旁边的NPC交谈还能看见一些基本操作，如果有日文基础的玩家不妨了解一下。出来后再次与“颜见知りのスタッフ”对话，得到道具后出艾贝尔市来到大地图，首先到第一中央升降梯右下附近的“カフェ・チェルシー”，进入后发生剧情得到“トランクケース”。之后乘坐电梯来到上层，进入“ペーター邸”（贝塔只有晚上才在家，所以要注意时间），剧情后完成任务。

支线任务

桥の复旧

RMF5	RUBY2000	物品エスケープ・ヘキサ

出城市来到大地图后使用能量块铺路即可，随后返回艾贝尔市与集所前的NPC颜见知りのスタッフ对话才算完成任务。

レックスの包丁

RMF3	RUBY500	物品アンチダメージ×3

和集所右下附近的NPCローズ对话接受任务，然后前往第一中央升降梯附近与她儿子对话，交出任务道具后返回交差即可。

害兽退治

RMF5	RUBY700	物品ダットサイト

在第一中央升降梯附近会有个红色的感叹号，进入发生战斗，胜利后完成任务。战斗还是非常简单的，没有什么难度，以后此类任务都会用感叹号表示，以区分地图上的危险地带。

メイドの落し物

RMF3	RUBY1000	物品クレアボヤンス×3

前往“ペーター邸”旁边的“テレサ邸”，和女仆对话接受任务，然后出大地图使用能量块铺路，会得到“坏れた时计”这个道具，然后回去交差。

CHAPTER1 命の重さ

主线任务

泰蕾莎只有在白天才会在家，所以进入前也需要注意时间段。触发完剧情后返回4层，用红色的能量块铺平道路，接下来前往6层的ルキア。“ダウンタウン”是最终目的地，迷宫中的敌人都非常弱，最后一块区域中发生BOSS战，只要连续使用I.S冲刺就能胜利，根本不必担心I.S不够用，剧情之后返回4层的集所，第一章结束。

支线任务

发电所への道

RMF5	RUBY1000	物品ソニックドリンク×5

和艾贝尔市中的NPC颜见知りのスタッフ对话，来到大地图中进入左下角的“ヒュース发电所”，一进去就是一场强制战，这个杂兵有5个部位，冲刺时尽量跳跃打本体。敌人的攻击力有点高，但小心对付的话还是非常容易取胜的。

老人の思いやり

RMF3	RUBY2000	物品メタルコード弾×15

和艾贝尔市中武器店的老人对话接受任务，由于老人夜晚是在店里面，所以必须早上进去，这样他才会在门口。之后回集所左边琳贝尔的房间调查得到玩偶，之后回去交给老人完成任务。





CHAPTER2 停电

主线任务

本章一开始后会从“推测する老人”那得到铺路用的能量块，出大地图后就是ターミナル系统的教学。接下来到“ヒュース发电所”，此地有一种狗杂病要特别注意，它的攻击力比较高，但HP不怎么高。而类似蜘蛛一样的敌人有好几个部位，先冲刺跳跃攻击本体，然后迅速用手枪击破。最终区域是一场BOSS战，场景中有3个铁栅栏，只要躲在后面就很安全，但要注意BOSS的攻击会破坏掉铁栅栏，冲刺的时候也要当心别撞上栅栏，破坏BOSS的外壳会自动回复I.S，总的来说比上一场BOSS难度略有提高。

支线任务

袭われた亲父

RMF5	RUBY1500	物品コンパクトスコープ

首先与4层集所前的NPC颜见知りのスタッフ对话，然后在大地图“カフェ・チェルシー”附近可以看见一个感叹号，强制战斗后轻松取胜，得到“大事な万年笔”，之后交还给他完成任务。

倒して集めて

RMF5	RUBY3000	物品HG−マガジン

在4层艾贝尔市内找NPCイジー接任务，这个NPC的位置会随时间段变化，所以需要到处找一下。交给他3个“ジャンクマシンガンMS”即可完成任务，这个道具在之前的“ヒュース发电所”中打杂兵可以反复获得。

暗夜の落とし物

RMF5	RUBY1000	物品バリアバット

首先与武器店旁边的NPCチャールズ对话接任务，然后去大地图中的“カフェ・チェルシー”，在左边椅子那可以看到一个闪光点，调查后得到“薄汚い手帐”，之后回去交差。

CHAPTER3 花

主线任务

乘坐电梯来到3层使用蓝色的能量块铺路，之后换成紫色的能量块开启通往“ガリジャーノン邸”的通路，进入后发生剧情，之后会得到黄色的能量块和红色的能量块。接下来任务变更，经过5层来到“雕刻の森”，在“ブロンズ・フォレスト”区域触发BOSS战。这个BOSS总体来说非常简单，毫无威胁，虽然它会召唤杂兵干扰我方，但这些杂兵纯粹是送I.S的。BOSS的移动缓慢，而且攻击力也不够看，很轻松就能取胜。胜利后继续前进到最后一块区域获得“女性型の素体”，然后原路返回。进入下面的“ガリジャーノンのアトリエ”自动发生剧情，回到集所后第三章结束。

支线任务

反体制组织の讨伐

RMF6	RUBY1000	物品ハンター弾S×15

一出大地图就能看见地图右下方的两个感叹号，强制战胜利后完成任务。

消えた亲父

RMF5	RUBY4000	物品コンパクトスコープβ

和4层集所前的NPC颜见知りのスタッフ对话，然后前往大地图中的“カフェ・チェルシー”，和他的父亲对话完毕后返回，回去集所前再次和他对话完成任务。

立ちための努力を

RMF8	RUBY4000	物品フォアグリップ

任务限定是白天，在集所的揭示板处能够看见一个坐着轮椅的小女孩，与旁边的男子对话后得到“技师に渡す名刺”。然后找艾贝尔市中的NPCイジー，把名片交给他后完成任务，イジー就是那个会随时间变化位置的NPC。



CHAPTER4 小さな世界

主线任务

本章开始后先前往“雕刻の森”中的“ガリジャーノンのアトリエ”触发剧情，接下来的任务就是护送这尊雕像。由于雕像本身并没有外装保护，所以必须尽快消灭路上的敌人，如果雕像被破坏的话会直接GAME OVER，想回复雕像的HP必须消耗大量的金钱。道路上的敌人非常多，最好的战法就是先将敌人的外装HP抽光，然后迅速用手枪击破。同时玩家可以考虑让一个队员卡住雕像，这样它就不会自动走上前找打了。最后一个区域中会有一场BOSS战，这个BOSS体型巨大，但只会对着雕像猛打，我方只要全力攻击BOSS即可，周围的杂兵可以不用理睬，注意使用I.S冲刺时别撞上BOSS的身体。



支线任务

反体制组织の讨伐2

RMF10	RUBY10000	物品バーン弾×20

在第6层可以看见几个感叹号，虽然敌人不算太强，但一出来就是6个，所以千万别冲进人堆里，要不然很有可能被打爆I.S，如果等级不高的话将会是一场消耗战。

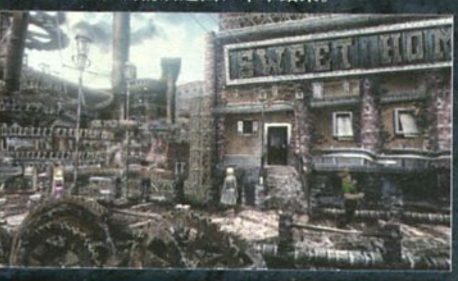
坏れたミシン		
RMF8	RUBY2000	物品ボルトバット
先去4层服装店与NPCミランダ交谈，然后去发电所附近的红色感叹号触发战斗，只需干掉中间的战车即可，其他杂兵完全不用理睬，胜利后回去对话完成任务。		

天然物のお肉		
RMF5	RUBY3000	物品HG—マガジン+4
乘坐第一中央升降梯来到2层“バーバレラ邸”与门口的厨师对话，然后把“上质な兽肉”交给他就能完成任务，这个道具在“雕刻の森”附近的ノラデカイコ巨型敌人身上掉落，但需要晚上才会出现。		

CHAPTER5 变わりゆくもの

主线任务

来到2层的“バーバレラ邸”触发剧情，然后会得到青色的能量块、火焰瓶25个以及第二中央升降梯的使用许可。之后通过6层来到第二中央升降梯，这里有一场强制战斗，两个大象的HP非常高，而且头部都有部位覆盖，I.S冲刺一定要谨慎使用。消灭后继续前进来到7层的“シルバー·キャニオン”，通过两座桥后到达“リフリジア”发生BOSS战。这个BOSS的弱点是炎属性，让装备机枪的角色配合使用“バーン弹药”，这种子弹不仅克制BOSS，还能使BOSS的外装HP慢慢下降，一回合即可干掉BOSS，非常简单。另一个比较省事的方法就是不断扔火焰瓶，BOSS的弱点为炎属性。胜利后发生剧情，泽法离队，接下来前往第二中央升降梯附近的酒吧“カターレ”，剧情后返回，本章结束。



支线任务

新たなる创作		
RMF10	RUBY5000	物品防冰ベスト
来到3层的“ガリジャーノン邸”触发任务，三张神像的照片分别在6层“ルキア”里的“ダウンタウン”（也就是打第一章BOSS的地方）、7层的“クランク神学校”里的礼拜堂，3层“ジャンボーレ邸”入口附近的神像，全部拍完后拿回去交差完成任务。		

お店に服が増えるわよ		
RMF8	RUBY3000	物品シューティングスター
与4层服装店与NPCミランダ交谈，然后前往“雕刻の森”打マネキン系敌人收集其部位，头、腕、胴体、足各收集5个，然后回去对话任务完成。		

教皇のお守り		
RMF10	RUBY10000	物品パーフェクトエイド
去3层“テレサ邸”与她对话，然后在6层“ルキア”附近用能量块铺路可以获得道具“教皇のお守り”，之后回去交差。		

诠索无用		
RMF10	RUBY3500	物品フリーザーグレネード×10
先去4层大地图上的“カフェ·チェルシー”，然后和里面的NPCエリス对话接受任务，接下来只要开通到9层“ダコタ矿脉”的道路即可完成任务，这里需要大量的白色能量块，推荐去竞技场刷比较快。另外，游戏中的第二把机枪就是在这里获得的，敌人的等级不算太高，不过想要获得机枪要干掉两个非常厉害的杂兵，使用机枪配合“メタル系列子弹”可以瞬间秒杀这两个杂兵。		

魂の看板		
RMF8	RUBY4000	物品アーマーピアッシング弹×30
先去6层的“フォーセイクン”入口与行商人交谈，之后出大地图便会看见4个感叹号，敌人都是头顶油桶的机械蜘蛛，非常简单。不过有一场战斗中有一个55级的BOSS，推荐使用机枪配合“メタルコート弹”，这样一来可以轻松秒杀掉这个BOSS，全部消灭后记得回去交差。		

ついでがあったら		
RMF8	RUBY1500	物品エスケープヘキサ×5
首先去第一中央升降梯找邮递员接任务，然后前往最上层的“大圣堂”把东西交给NPCベネット即可完成任务。		

CHAPTER6 病

主线任务

本章开始后只能双人行动，此时会追加双武器功能。首先前往7层的“シルバー·キャニオン”，通过2座桥来到最右边的“ケミークロ”，接下来就是一场BOSS战，这个BOSS战还是非常简单的，它会使用范围的冰冻属性攻击，可以装备防冻结的衣服，如果已经拿到了第二把机枪，那么只要注意别太靠近BOSS即可。另外一种简单的打法就是使用机枪配合“アーマーピアッシング弹”，如果“魂の看板”这个任务做过的话，可以拿到30发，基本上完全是秒杀BOSS的，胜利后取得药品，返回后本章结束。



支线任务

ファッションチェック		
RMF8	RUBY15000	物品MG—マガジン
先去服装店把泽法的服装换成B TYPE，然后去3层的“ガリジャーノン邸”和大叔ガリジャーノン对话2次，然后就能获得“ファッションは芸术だ！（初版）”。		

步くための勇气を		
RMF8	RUBY7000	物品扩张ハンドガード
白天在揭示板处和男子对话得到名片，然后去7层“クランク·タウン”把名片交给NPCスタンレー即可。		

反对组织の讨伐3		
RMF12	RUBY8000	物品ハンター弹SS×20
一出大地图后能看见红色的感叹号，全部消灭后完成任务，敌人看似比较厉害，但实际上完全没有威胁。		

ファッションは芸术よ！		
RMF8	RUBY2000	物品コールドバッチ
返回4层艾贝尔市的服装店，把之前获得的“ファッションは芸术だ！（初版）”交给店里的NPCミランダ即可。		

运び屋		
RMF10	RUBY5000	物品ハンドグレネードs×20
与商店附近的NPCダレル交谈后获得“怪しい荷物”，然后回4层艾贝尔市交给服装店左边附近的NPCボビー即可。		

CHAPTER7 星の矿脉

主线任务

本章开始后前往11层的“第24番矿脉”，这个迷宫里的敌人有点强劲，事前最好多准备一些“ハンター弹S”与“ハンター弹SS”，最后的几块区域中会出现战车，它的导弹攻击威力很大，有一个区域中还会同时出现两辆，一定要小心对付，如果不吝啬子弹的话，使用“アーマーピアッシング弹”招呼它们吧。矿脉的最深处发生BOSS战，这个BOSS的攻击都会附加电气状态，而且周围的杂鱼都会扔手雷，非常讨厌。战前最好装备抗此异常状态的衣服。开战后使用机枪配合“ハンター弹SS”对付BOSS，一次冲刺几乎能抽掉BOSS一半的外装HP，2回合内干掉完全没有问题，胜利后返回，第七章结束。



支线任务

希望の街		
RMF10	RUBY5000	物品トキシックシールド
去3层的“ペーター邸”与他对话，然后前往6层用带色的能量块将“ペーティリア”与附近的ターミナル连接起来即可，之后回去对话完成任务。		

紧急招集！		
RMF10	RUBY5000	物品火炎瓶S×20
去8层“ヴォーターレス·ブリッジ”与附近的行商人对话，然后前往10层的“アルボナ”，与商店那主人对话即可完成任务。		

诱惑する女！ 魅惑の依赖		
RMF	RUBY	物品
去7层与第二中央升降梯附近的NPCジュリエット对话，然后把手枪部件的“HG—マガジン+4（HG机关枪+4）”交给她后完成任务。		

谜の美女に会いに行こう！		
RMF8	RUBY2000	物品メタルエレクトロ弹×25
和第4层第一中央升降梯附近的邮便配达员交谈得到邮件，然后去8层的“ウォーターレス·ブリッジ”把东西交给NPCジャンヌ后完成任务。		

进むための希望を		
RMF8	RUBY10000	物品アダプターハンドガード
与集所中的NPCバーネル对话，这个NPC只在白天出现，然后去7层“クランク·タウン”的宿屋里和附近的人对话即可。		

CHAPTER8 初デート

主线任务

本章开始后也只能两人行动，首先去6层的“ペーティリア”中查看情况，刚进去就会发生一场强制战，但丝毫没有任何难度。迷宫里的敌人攻击大多附加毒属性，所以要谨慎对付。最深处有一场BOSS战，BOSS等级73，它会不断召唤杂兵，不过这纯粹是给玩家回复I.S的。但BOSS本身的防御力非常高，就算有双机枪感觉也有点累，不妨用机枪配合特殊子弹来对付，实际打出的伤害要比双机枪高很多，如果对自己的技术有信心的话，可以先将BOSS手上的武器打掉，这样就完全没有威胁了。

支线任务

试行错误の末に		
RMF8	RUBY4000	物品エレメントテクター
在4层艾贝尔市和服装店的NPCミランダ交谈，然后交给她80个“布切れ”即可完成任务，这种道具在商店里可以买到。		

乾いた水兽		
RMF10	RUBY4000	物品トキシックグレネードS×20
在7层第二中央升降梯处于NPCジュリエット对话，然后前往8层消灭3个红色感叹号敌人，这些敌人都会毒属性攻击，所以战前最好装备一些抗毒饰品。		

价值观の违い……ですね		
RMF8	RUBY3000	物品テレフォトレンズ
在1层“大圣堂”中与看书的NPCベネット对话，然后前往8层的“フロイド遗构”，进入“中部”在第一区域的宝箱里得到“古い书物”，之后回去交给他完成任务。		

みんなには内绪だよ!		
RMF5	RUBY500	物品マルチ・ファーストエイドEX
去4层第一中央升降梯和NPCサミー交谈得到“ラブレター”，然后前往6层的第二中央升降梯，把东西交给NPCケイト完成任务。		



CHAPTER9 圣刻

主线任务

首先来到2层的“アントリオン邸”触发剧情，接下来需要回到6层的“ルキア”，进入“ダウンタウン”（就是打第一章BOSS的地方），这里有一场强制战，就是前几章BOSS的强化版，胜利后从上方的白线离开，之后向右移动来到新的区域“パークウェイ”发生BOSS战。这个BOSS属于近身攻击型，大锤的攻击力非常高，一下几乎能造成5000点左右的伤害，所以还是离它远点比较好。BOSS属于生物系，用最高威力的“ハンター弾EX”配合机枪蓄力能给BOSS造成巨大伤害，只要来回几次即可安全通过。

支线任务

ブティックの经营危机		
RMF10	RUBY2000	物品ホークアイ
和4层艾贝尔市服装店的NPCミランダ对话，然后来到7层的“クランク・タウン”与商店旁边的NPCダレル对话取得材料，之后返回艾贝尔市服装店把材料交给ミランダ完成任务。		

本物の料理		
RMF8	RUBY3000	物品マイティスーツ
去2层的“バーバレラ邸”和厨师レックス交谈得到他的高级料理，然后交给艾贝尔市集所附近的NPCローズ即可。		

マジなアドバイス		
RMF8	RUBY5000	物品MG—マガジン+12
和刚才的ローズ交谈接受她的委托，返回2层的“バーバレラ邸”，把食谱交给厨师レックス即可。		

わんにゃん 元气になあれ		
RMF3	RUBY500	物品パーフェクトエイド
来到10层的“アルボナ”与小女孩サラ对话，她需要“高级な兽肉”这个道具，然后去6层“ルキア”里打，那种带钩子头盔的アイアンフック会掉落，但是掉落几率比较低，要多打几次。这个怪物只有在完成了本章主线任务后才会出现。		

彼女への手纸		
RMF5	RUBY5000	物品トキシック弹EX×20
去10层的“アルボナ”，在商店附近和NPCデイビッド对话接受任务，然后去9层的第三中央升降梯，把信交给NPCジョアンヌ即可完成任务。		



CHAPTER10 神学校

主线任务

本章非常简单，由于泽法暂时离队，我们只要前往7层的“クランク神学校”触发剧情，之后回去便能结束这一章了。

支线任务

反体制组织の讨伐4		
RMF10	RUBY10000	物品ハンドグレネードSS×20
消灭6层的4个红色感叹号即可，每组都是10个杂兵战，虽然敌人不怎么强，但打起来非常消耗时间。		

手に余る仕事		
RMF10	RUBY7500	物品メタルフリーザー弹EX×25
消灭8层“フロイド遗构”附近的4个红色感叹号即可，每场战斗中都有一只90级的巨型BOSSパイルジャイアント，这种敌人攻击力非常高，一定要用克制的子弹对付。		

医食同源		
RMF8	RUBY10000	物品パーフェクトエイド
去2层的“バーバレラ邸”和バーバレラ对话，然后来到7层的“シルバー・キャニオン”，之后进入“ケミークロ”，在最深处的宝箱中得到“感冒药”，之后拿回去交给她即可。		

ペーターからのメッセージ		
RMF5	RUBY2500	物品チャンプ:ペーター
去3层“ペーター邸”与女仆交谈，然后去6层的“ペーティリア”，在最深处的宝箱中得到道具“爱の小包（爱的包裹）”，之后回去交给女仆即可完成任务。		

秘密の药		
RMF8	RUBY5000	物品ファーストエイドEX×3
来到7层“クランク・タウン”，与集所附近的NPCスタンレー对话，然后来到8层的“フロイド遗构”附近消灭4个红色感叹号。其中有一组敌人有只74级的大象，击破后能得到“兽茸”，之后拿回去交差即可。		



CHAPTER11 感情を置く场所

主线任务

本章只能控制泽发一人，切记一定要装备一把机枪和一把手枪，接下来当然是和检死官ラガーフェルド的单挑。这场BOSS战设计得非常有特色，BOSS对正面攻击几乎完全免疫，而且它会发动瞬移，一套连招能把外装HP打到见底。本战主要考验玩家的思路，正面攻击行不通当然得用些旁门左道。仔细观察就能发现BOSS只有在出剑时才会有极大的硬直时间，而且此时不会瞬移，所以玩家就要抓住这个时机使用I.S冲刺蓄力攻击，反复引他出这招就非常轻松了，而且BOSS并不会回复外装HP，只要一找到破绽，这场BOSS战还是非常简单的。

支线任务

障害		
RMF	RUBY	物品
来到9层消灭“ダコタ矿脉”附近的红色感叹号即可，这只89级的怪物攻击会附加燃烧状态，但完全没有什么难度。		

私色に染め上げたいの		
RMF10	RUBY5000	物品ハンターエレクトロ弹丸EX×30
4层艾贝尔市与服装店NPCミランダ对话，然后进入8层的“フロイド遗构”，再去右边的“东部”里打倒100级的怪物得到“虹石”，之后回去交给ミランダ即可。这只100级的怪物看似厉害，但实际上就是第一章BOSS的翻版，毫无难度。		

猛兽大脱走		
RMF5	RUBY2500	物品ハイマウントブロ
与3层“ペーター邸”前的女仆对话接受任务，然后去1层的“大圣堂”前找到贝塔的爱犬，之后回去交差。		

せめてもの罪灭ぼし		
RMF8	RUBY10000	物品火炎瓶SS×20
去11层消灭掉3个红色感叹号即可完成任务，一些杂兵战而已，没有难度。		

CHAPTER12 结婚式

主线任务

本章只能控制一名角色，注意手枪与机枪都要装备。来到1层进入“スクエア・ガーデン”，里面的杂兵完全无视，直接跑到最深处即可。路上又几个宝箱不用急着拿，做分支任务时再回收不迟。最深处有一场BOSS战，本战BOSS是一架直升机，攻击都构不成什么威胁，不过周围的杂兵很麻烦，建议先消灭部分再全力对付BOSS，如果I.S不够用的话可以消灭剩下的杂兵来补充。消灭BOSS后追加剧情，之后返回4层艾贝尔市，本章结束。

ギャングの讨伐		
RMF12	RUBY15000	物品ハンター弹EX×30
前往10层“アルボナ”，消灭掉附近的红色感叹号即可完成任务。这些战车的导弹攻击力极高，全中能造成约4000点的伤害，所以尽量多发动三角攻击直接干掉。		

クリスマスと言えば		
RMF10	RUBY5000	物品扩张アダプターグリップ
去3层的“テレサ邸”和テレサ对话接任务，然后准备“ジャンクハンマーSH1”×1、“铁クズ”×10、“铜クズ”×10这几样道具。“ジャンクハンマーSH1”在9层“ダコタ矿脉”打那种BOSS级怪物スレッジハンマー掉落，其余2样材料可以在商店买到。全部准备好后交给艾贝尔市的NPCイジー，然后得到“ツリー引换券”，之后回去交差即可。		

ゴミ漁りじゃ限界があるぜ		
RMF8	RUBY15000	物品エレクトログレネードSS×20
去10层“アルボナ”和商店附近的NPCスラッシュ对话，他需要的是道具是“アルマニウム”，可以用“ジャンクイーターTAR2”分解后得到。“ジャンクイーターTAR2”这个材料在6层“ルキア”里打一种叫タールアーマー的怪物会掉落。		

行方不明のお兄ちゃん		
RMF5	RUBY250	物品パーフェクトエイド
去7层“クラン・クタウン”右边入口处与NPCエリザ对话，注意这个NPC只会晚上出现。然后去同层的“クランク神学校”，调查发光处会得到坏掉的眼镜，之后回去交差。		

CHAPTER13 クリスマス

主线任务

本章非常欢乐，来到1层的“スクエア・ガーデン”给孩子分发礼物，角色会自动穿上圣诞装，全部分发完后前往1层的“大圣堂”触发剧情，然后返回艾贝尔市，本章结束。



支线任务

倒せないの……俺だけか		
RMF10	RUBY12500	物品メタルバーン弹EX×30
去10层消灭“エトシア”附近那4个红色感叹号，敌人基本上就是3个胖子，但其中那个94级的胖子攻击力和防御力有点高，建议用三角攻击迅速击破。		

おしゃれ发信地		
RMF8	RUBY6000	物品耐电スーツ
先和艾贝尔市服装店的NPCミランダ对话，然后去10层“エトシア”R区，在深处打倒94级的BOSS得到“硬化质の皮”，然后拿回去交差。注意BOSS的近身机枪扫射攻击力巨大，不要轻易靠近。		

TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY

一兽一灾		
RMF10	RUBY10000	物品レールサブバレル
去7层消灭5个红色感叹号即可，敌人都是一些大象，没有什么难度。		

医学の未来		
RMF5	RUBY5000	物品マルチ・ファーストエイドEX
去7层的“クランクタウン”与NPCスタンレー对话，然后去6层的第二中央升降梯处与医生交谈得到“药学の本（药学的书）”，之后拿回去交给他完成任务。		

CHAPTER14 古い约束

主线任务

本章开始后只能两人行动，出去后在桥上触发剧情，琳贝尔归队。接下来使用绿色的能量块开启通往1层的道路，来到エターシル"，先从左边的大回廊进入，然后从右边出去往上绕过去，之后在先前出口处能看见一个机关。迷宫里的敌人等级都比较高，而且攻击力也高，用来练级倒是个不错的选择。另外迷宫中还有一把机枪“PDW-XM.V3”，千万不要漏掉。开启大门后再往右走就会发生强制战，非常简单，结束后发生BOSS战。其实本战只要消灭掉敌人的LEADER单位即可，这个74级的ストームウォール・リーダーピラー在很靠后的位置，周围的全是小炮台，千万不要冒然冲进去，不然会被周围的炮台围攻。看到BOSS的炮口露出时马上用I.S冲刺跳跃攻击，先用机枪把外装HP抽光，然后换手枪即可直接秒杀掉，另外运用HP分割的手雷也能同样达到此效果。

支线任务

决战		
RMF15	RUBY25000	物品トキシック弹EX×30
消灭5层的4个红色感叹号即可，都是一些杂兵战，敌人等级低的可怜，但数量众多，依旧要花费大量的时间。		

知の探求		
RMF15	RUBY20000	物品MG-Sレールバレル
与2层“アントリオン邸”里的アントリオン对话，出门后把10层的地图用能量块全部铺平，之后回去对话完成任务。		

无ければ无いで构わないが		
RMF8	RUBY5000	物品パーフェクトエイド
去7层的“クラン・クタウン”与NPCスタンレー对话，接下来前往12层的“グラニデ废坑”，在最深处的宝箱中得到“药学の本[第六卷]”，然后拿回去交给他完成任务。		



CHAPTER15 推し量ることができない力

主线任务

使用最后的橙色能量块铺路来到1层的“シャンデリア外壁”，进入后都是一些杂兵战，消灭后继续前进来到“サリヴァン邸へ续く通路”触发BOSS战。胜利条件是要我放消灭3组102级的机炮台ライドストーム・キャノン，战斗中的一架直升机非常讨厌，攻击力有点高，建议第一个干掉，推荐使用特殊弹药“メタルハンター弹S”或“メタルハンター弹EX”，2回合足够干掉这个直升机。接下来对付炮塔就方便多了，打法还是和前一章的BOSS战一样。

支线任务

铳をやるぞ！		
RMF12	RUBY6000	物品S-40
和7层“クラン・クタウン”的NPCアンソニー对话，然后去11层的“第24番矿脉”，在深处打倒一个BOSS级怪物得到“月白の宝玉”。接着去12层的“グラニデ废坑”，在第一个分岔路往右可以看到一个91级的怪物，打倒它得到“古代人の化石”，把这两个道具给他完成任务，还能得到一把S-40手枪。		

键付きトランク		
RMF10	RUBY5000	物品HG-Sレールバレル
去7层的酒吧“カターレ”和里面的NPCカルロ对话，然后去12层用能量块铺路会随机得到“键付きトランク”，然后回去和他对话完成任务。		

冬服の素材		
RMF8	RUBY2500	物品MG-Lレールバレル
和艾贝尔市服装店的ミランダ对话接任务，然拿20个“毛皮”给她即可完成任务。		

CHAPTER16 大圣堂

主线任务



进入1层的“大圣堂”来到最后一个迷宫，这里的敌人攻击都附加各种状态，尤其是电气与冻结这两种状态非常讨厌，所以事前最好装备一些对应的饰品。前进2个区域后发生BOSS战，大叔ガリジャーノン的攻击力不怎么强，周围的杂兵可以完全无视，使用双手枪蓄力攻击能把BOSS直接打成眩晕状态，而且附带HP分割能回复I.S，是场丝毫没有任何难度的BOSS战。80级左右就能安全通过，如果感觉等级不够的话可以去分支任务“反对制组织　坏灭指令”刷一下。第一战结束后需要开启左右两侧区域内的机关才能继续前进，之后又是一场BOSS战，アントリオン的攻击力要稍微高那么一点，但打法基本上一样，也没有什么难度。胜利还是需要开启左右两侧的机关才能到达最终BOSS处。最终BOSS罗恩的HP和前面两个BOSS可不是一个级别的，而且外装回复速度很快，头痛的是他对任何属性攻击免疫，只能先用机枪抽去外装HP，然后换手枪攻击这样的打法，而且由于回复速度很快的原因，每次实际上只能造成约7000点的伤害，不过双手枪的攻击还是能够把他打成眩晕状态的，活用三角攻击也能重创BOSS，最终战也只是一场消耗战。

支线任务

反对制组织　坏灭指令		
RMF20	RUBY10000	物品扩张スーパーサブバレル
一出艾贝尔市在桥上就能看见3个红色感叹号，注意最后一战有BOSS推测する老人，他的HP高达27000，攻击力也极高，被拍一下能造成5000左右的伤害。推测する老人就一个本体，所以用来练等级非常不错，想练级的朋友可要抓紧了。		

贵重な素材		
RMF15	RUBY35000	物品ロングスコープ　プロ
和4层艾贝尔市中的NPCイジー对话，他需要“クリスタルコア”与“レアメタル片”这两种道具。“クリスタルコア”可在12层里的“グラニデ废坑”打マッドゴライアス这种怪物得到，但需要注意的是，必须要把怪物身上的部位依次破坏掉才能得到，而且这个部位隐藏得比较深，所以要慢慢来。“レアメタル片”可以去4层打那种带着长方形罐头的怪物。		

私のトラウマ		
RMF12	RUBY5100	物品スペシャルスコープ
在4层的“ヒュース发电所”里有架100级的直升机，它下面吊着一个UFO，每次打它一下就会逃跑，一直在区域内追着它打即可，这个敌人身上有不错的素材，可以刷够了再将其打爆。		





隐藏迷宫チョイポリス

这次隐藏迷宫设计得比较简单，虽然刚进去会摸不清头脑，敌人的等级也是高的吓人，但只要灵活地运用系统，想要击倒这些敌人也是弹指之间的事。当剧情进行到第16章时，打倒BOSS ガリジャーノン与BOSS アントリオン会得到两块黑色的铺路石，之后就能前往隐藏迷宫了，地点当然就是4层艾贝尔市前方的升降梯，可以直接来到12层。

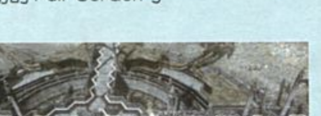
隐藏迷宫中总共分为3块区域，敌人多为190级以上，有一些甚至高达340级，可谓是强敌中的强敌，由于隐藏迷宫基本所有的敌人本体都是360度全部位保护的所以双机枪的策略在隐藏迷宫中没有用武之地，最好的战法就是让机枪配合特殊弹药来使用，所以最好在出发前去竞技场刷金币多换取一些“アーマーピアッシング弹”，这种子弹在隐藏迷宫中可是起着举足轻重的地位。



第一区

第一区的主要目的就是练级，应为刚进入隐藏迷宫时，玩家的等级应该不会很高，当然那种死练级的方法是不可取的。好在隐藏迷宫里有这种敌人方便我们“刷等级”。练级的好处就是能够发挥高级技能，像Full Scrach这样的强力技能对于敌人来说相当于秒杀，机枪等级100蓄力到顶级的攻击那是非常可怕的，手枪中的部位贯通和伤害翻倍化技能也非常强大。

在隐藏迷宫第一区上方能够刷出一只264级的敌人，很容易碰到，样子就是第一章BOSS的翻版，这个敌人看似吓人，但实际上只是一个纸老虎而已。战斗开始后马上让双手枪的角色冲刺攻击，顶级蓄力足以把BOSS打成眩晕状态，然后换机枪削弱BOSS的外装HP，两个人循环下去即可无伤掉BOSS。另外在夜间时段，隐藏迷宫全区都会随机碰见一个341级类似史莱姆的敌人，这个敌人纯粹就是用来刷级的，我方只要站在高台上慢慢打就行。推荐先练大叔梵修隆的机枪，因为大叔96级就可以习得100%发动的Full Scrach了





第二区

第二区的主要目的是为了拿到黄金武器，黄金手枪的优点就是基础攻击力比较高，当发动伤害倍数的技能后就非常明显了，得到后请务必用最好的配件加以强化。而且想要发挥出最强的攻击力，黄金手枪是必要装备，在下文的心得部分会有详细解说。而黄金机枪同样是这个道理，由于基础攻击力高，再配合特殊弹药，至少打隐藏迷宫中的杂兵就不用那么累了。另外，隐藏迷宫中还有一个个强力饰品，对敌人本体一定几率一击必杀，相当于流程中取得的对敌人部位一击必杀的饰品的强化版，玩家可以搭配使用。

第三区

第三个区域中主要是对付一个BOSS，贝塔的攻击力虽然高，但无奈他射击的精准度实在太差，通常玩家只会受到1-2HIT的伤害，所以大可不必放在心上，场景中还有一架直升机，这个纯粹是用来回复I.S的，开战后无视即可，但千万当心冲刺时别被它挡住。贝塔的外装回复速度相当快，所以必须要用毒属性的子弹配合机枪攻击，这样用机枪攻击抽掉的外装HP会自动被毒掉。惟一要注意BOSS的抗毒比较高，所以要多准备一些毒性子弹。

第四区

等级到达130级左右就可以前往最终区挑战隐藏BOSS了，路上有几场强制战斗，可以说都是毫无难度的。隐藏BOSS就是剧情中未死的沙利万与白衣女孩，本战的要点也是速战速决。开战后全力攻击白衣女孩，配合双手枪的蓄力攻击可以把BOSS打得毫无还手之力，而另外一个BOSS沙利万会在后面追个不停。只要先干掉白衣女孩，那么剩下的BOSS沙利万也容易对付了。白衣女孩的攻击大多都会被场景中的栅栏挡住，而一旦被打成DANGER状态的话是一点胜算都没的，建议马上重来。另一个BOSS沙利万的HP比第三区的贝塔还高，而且他不会受到异常状态的影响。一次外装攻击加上一次手枪攻击大概只能造成约7000左右的伤害。由于只能通过HP分割的手段来回复I.S，所以积攒下来的RESONANCE点数不要轻易浪费掉，三角攻击的威力在本战中尽显无疑，RESONANCE 4的三角攻击几乎能一下子抽掉BOSS一半左右的HP，胜利之后得到最后两套隐藏服装。其实两个BOSS经常站在一条线上也给玩家留了不少空子，机枪满级蓄力发动的100%晕眩和手枪高段蓄力发动的晕眩攻击都可以同时击晕两个BOSS，合理使用的话甚至可以无伤通过，隐藏BOSS战可以说把本作战斗系统的精妙展现得淋漓尽致。

各类心得汇总



铺路心得

快速把道具两倍、珍稀道具两倍等有益效果连到斗技场是很重要的，因为后期不少有用材料均可在斗技场里打出来。由于地形限制，并不是所有的彩色能量块都能达到这个效果，这里推荐的是用绿色能量块来联。从第5章开始就可以打绿色能量块了，カラーギャング会掉绿色能量块。他的出现位置包括第4层、第7层、第8层，多出现在白天，推荐在第8层打。斗技场里也有这种敌人，シルバー・キャニオン里也会随机出现。优先联好增加道具掉落几率的信号站后会轻松不少，刷材料的方法对刷能量块同样适用。



如何发挥出手枪真正的威力

到了后期，手枪只能起到牵制的作用，并不能实质性地打击敌人。但最强的攻击力还是必须用双手枪来做到，蓄力20几级的双手枪打谁谁晕，如果配合HP分割的话非常强大，不过终究是起着辅助作用。想发挥出手枪的最强攻击力必须蓄力到50以上，而且必须是装备大威力双枪，尤其是隐藏迷宫中的三把黄金手枪，是最理想的武器。蓄力一般是通过I.S冲刺，但I.S冲刺很难蓄力到50以上，而且持续性太差，最好的途径就是先将敌人挑空，然后看准机会按键进行蓄力，蓄力时不仅速度快，而且连续性非常强，在三角攻击时更为明显，当发动伤害倍数化的技能时，配合双枪打出来的伤害完全可以和机枪媲美，这才是手枪真正的强大之处。还必须说明一点，对于手枪的改造也非常讲究，配件中有能够提升手枪子弹的配件，如果你把这种配件加满，让手枪子弹拥有40发，那么你能想象到那攻击力是多么可怕了。



刷钱小技巧

当剧情进行到第5章时，先去完成“魂の看板”这个分支任务，然后在第6章时去第8层的“ウォーターレス・ブリッジ”处找这个行商人，通常是在凌晨或傍晚。在她这里买“铁のクズ”和“ガラス片”这两种材料，然后返回4层艾贝尔市的武器店，在里面合成“コンパクトスコープβ”这个道具，合成费为3000，然后倒卖价格为4100，用此方法来回赚取差价。注意要留一点资金用作买材料和合成的费用，因为道具上限为999个，所以买完满材料一次性就能赚取约100万的差价。在游戏后期女商人会随机出现在数个位置，要想找到她的话最简单的方法就是反出进出フォーセイクン，用不了几次她就会出现了，用此方法可以赚取大量金钱，要买全衣服就不在话下了，而且后期还能用于紧急回复I.S槽。

隐藏服装

第7章开始后去琳贝尔的房间调查衣柜，等出现对话文字后输入以下指令

第一套：Y・Y・↑・↑・X・X・←・←・LB・RB
第二套：↑・↑・↓・↓・←・→・←・→・Y・X
第三套：←・↑・→・↓RB・RB・LB・LB・Y・左摇杆
第四套：X・Y・LB・LB・RB・RB・左摇杆・左摇杆・↑・↓
第五套：Y・Y・↑・↑・X・X・←・←・LB・LR
第六套：右摇杆・右摇杆・右摇杆・→・←・Y・X・LT・LR・LB

快速刷合成材料

虽然游戏中合成要用到的材料很多，但是由于游戏出色的设定并不需要浪费大量时间来无聊的刷材料。大部分材料都是打到某个敌人的某个部位以后必定掉落的，所以只要记住的材料的出处就可以快速获取大量改材料，方法就是进入一个有你需要的敌人迷宫（不能是路上的野战），遇到敌人后一个人留在门口，另外二人击破相应部位拿到材料然后门口的人出门再回来发现敌人又复原了，如此反复即可快速获得该部位上的材料。如果是敌人本体的材料多刷几次敌人也会复活。大部分后期合成武器需要的实用材料都在怪物的部位上，用此方法可以快速致富。如果遇到少数此方法行不通的材料就需要利用地图上的物品掉落2倍效果的信号站了，本游戏不会在合成材料上难为玩家。

收集人偶

游戏中期在武器店外会出现一位收集人偶的老人，把你收集到的人偶交给他可以获得道具。人偶一共有9个，其中有1个在琳贝尔的房间可以找到，还有7个是在地图上的红色区域打败强敌后取得的，惟一一个需要注意的是在10层的“アルボナ”有一个需要肉的小女孩（任务中会遇到她）。交给她一定数量的肉之后，她就会表示已经够了。之后出城再进来，就可以拿到一个人偶。



武器改造极限

游戏后期对于武器改造非常有讲究，而且一些特殊部件只有后期才能够合成，而且武器改造都有侧重点，下面有几个例子可以让玩家好好参考一下。



■カスタマイズデータ	
使用武器	
S-40	
使用パーツ	
❶ミニレンズ	6
❷ロングスコープ エリート	1
❸ハイマウントサイト	1
❹ハイマウント プロ	4
❺ロングスコープ プロ	1
❻トップサイト	1
❼ルーキーサイト	3
❽HG-Sレールバレル	1
❾スコープマウント	6
❿プロトタイプマウント	2
⓫拡張二連サブバレル	1
⓬拡張アダプターグリップ	1
⓭コンパクトスコープα	2
⓮十字拡張サブバレル	1
⓯アダプターフォアグリップ	1
⓰HG-マガジン +5	1
⓱丁字拡張サブバレル	1
カスタマイズ後の性能	
チャージ速度	345
チャージ加速度	25%
連射性能	66
集弾性能	99
装弾数	12
重量	388

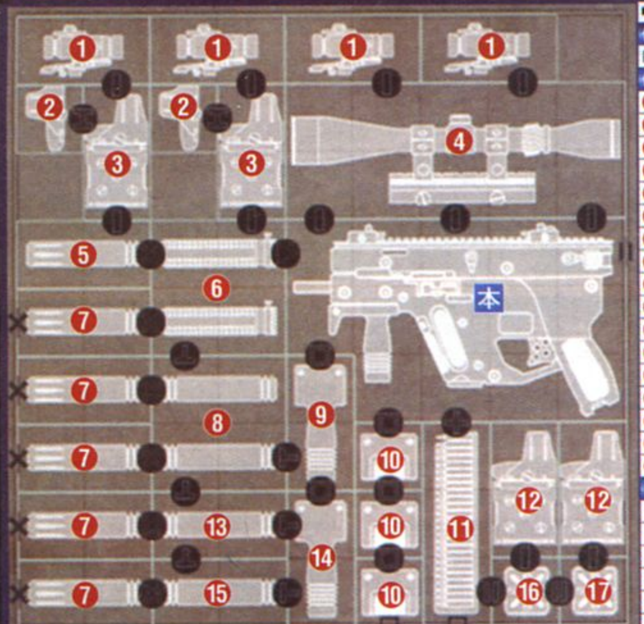
S-40的优势就是枪身比较短，而且在图纸上占的地方很小，这样多出来的地方就能安装更多的配件了。这把手枪主要是针对蓄力速度进行了大幅优化，但子弹、HP分割等等都比较一般。蓄力速度改造后可以到达345，用来发动强力的高级技能是最适合不过的了。



■カスタマイズデータ	
使用武器	
MP.05C	
使用パーツ	
❶ショートサブバレル	9
❷フラッシュサブバレル	9
❸MG-二連バレル	1
❹拡張二連サブバレル	3
❺拡張アダプターグリップ	3
❻MG-マガジン+8	1
❼ルーキーサイト	2
❽スコープマウント	1
❾プロトタイプマウント	1
❿拡張ハンドガード	4
⓫丁字拡張サブバレル	1
⓬アダプターハンドガード	1
カスタマイズ後の性能	
チャージ速度	29
チャージ加速度	80%
連射性能	99
集弾性能	99
装弾数	21
重量	404

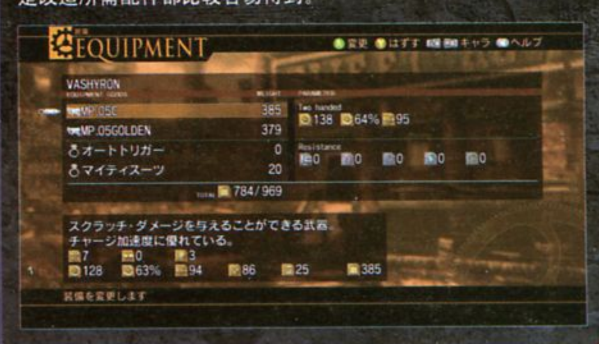
这把机枪的蓄力加速度已经接近了极限，从数值上看已经改到了80%，但实际上还能再提升一点。这把机枪主要是给机枪等级高的角色使用，当蓄力到顶级时的攻击力是通常的109.9倍，非常彪悍。这把枪改造起来也不复杂，重要的配件“扩张二连サブバレル”在PMF星数到达800时会自动获得一个，エターシル的迷宫里也能获得一个，除此之外就需要合成了。推荐打“シャンデリア外壁”出现的敌人，有很大几率会掉落相应的材料。





■カスタマイズデータ	
使用武器	
PDW-XM.V3	
使用パーツ	
❶ コンパクトスコープα	4
❷ ミニレンズ	2
❸ ハイマウントプロ	2
❹ トップレールスコープ	1
❺ レールサブバレル	1
❻ MG-Sレールバレル	1
❼ フラッシュサブバレル	5
❽ 拡張二連サブバレル	1
❾ 拡張アダプターグリップ	1
❿ 拡張ハンドガード	3
⓫ MG-マガジン +8	1
⓬ ハイマウントサイト	2
⓭ 十字拡張サブバレル	1
⓮ アダプターフォアグリップ	1
⓯ 丁字拡張サブバレル	1
⓰ スコープマウント	1
⓱ プロトタイプマウント	1
カスタマイズ後の性能	
チャージ速度	218
チャージ加速度	44%
連射性能	96
集弾性能	89
装弾数	23
重量	406

这把机枪可以说是万能性，蓄力速度与蓄力加速度都非常平均，不过该机枪本身就有着子弹比较少的特性，但使用起来还算比较方便，可以看见图纸中的空隙比较少，最大的优点便是改造所需配件都比较容易得到。



全成就制霸难点解说

本次《永恒的尽头》的全成就设计得还是比较简单的，虽说是一个 RPG 游戏，相比《薄暮传说》的全成就还要简单，幸亏全部的成就和 10 个难度不挂钩，要不然花个 200 小时都不一定能全成就呢。言归正传，游戏在一周目通关时就能拿到几乎所有的成就，难点成就也没几个，准确来说应该不是难，而是比较费时间，竞技场全星级评价需要 500 场战斗……

成就列表

名称	解释	分值
ファーストコンタクト	第一次击破敌人	10G
ファーストコンプリート	第一次完成委托任务	10G
追击	第一次成功挑空敌人并追击	15G
レゾナンス・アタック	第一次使用三角攻击	15G
オーバーハンドレット	等级达到100	15G
シリアル・ショット	完成500HIT	15G
トライ・レゾナンス	RESONANCE点数积攒20点	15G
インビンシブル・アクター	使用I.S冲刺攻击1000次	15G
ヘヴィ・ホーネット	完成追击100次	15G
エクストリームスパイカー	击落100次	15G
プロフェッショナル・ハンター	击破3000个敌人	15G
マテリアルコレクター	击破敌人部位3000个	15G
サウザンド・スロー	投掷1000次	15G
ゴールデンハンド	空手状态击倒30个敌人	15G
ビッグ・ショット	给予敌人超过2000的伤害	15G
マテリアルクリエイター	合成或分解200次	15G
クレイジーショッパー	消费50万	15G
カスタマイズマエストロ	改造武器零件连接数达到10件	15G
バーゼル半开放	巴塞尔地图开一半	15G
ターミナル4连锁	地图上链接4个ターミナル	15G
プロローグクリア	序章通过	10G
CHAPTER1をクリア	第1章通过	10G
CHAPTER2をクリア	第2章通过	15G
CHAPTER3をクリア	第3章通过	15G
CHAPTER4をクリア	第4章通过	15G
CHAPTER5をクリア	第5章通过	15G
CHAPTER6をクリア	第6章通过	15G
CHAPTER7をクリア	第7章通过	15G
CHAPTER8をクリア	第8章通过	15G
CHAPTER9をクリア	第9章通过	15G
CHAPTER10をクリア	第10章通过	15G
CHAPTER11をクリア	第11章通过	15G
CHAPTER12をクリア	第12章通过	15G
CHAPTER13をクリア	第13章通过	15G
CHAPTER14をクリア	第14章通过	15G
CHAPTER15をクリア	第15章通过	15G
ゲームクリア	游戏通关	15G
2周目突入	开始2周目	15G
ユニゾン・アサルト	一次击破2个以上敌人	15G
不幸な事故	自己把同伴炸死	15G
テラドライバー	从光盘读取1TB数据	30G
推测バスター	16章支线任务中打倒“推测する老人”	30G
バーゼル全开放	巴塞尔地图全部开通	30G
バトルチャレンジ・コンカー	斗技场RK50–3通过	30G
キング・オブ・チョイポリス	完成隐藏迷宫チョイポリス	30G
传说のPMF	完成全部任务（包括主线与分支）	90G
スターダスト・ハンター	斗技场全星级制霸	90G
2周目クリア	2周目通关	90G

难点解说

1. シリアル・ショット：要求是达到 500HIT，推荐后期完成，在有 10 个 I.S 的情况下，使用双手枪不断挑空追击即可完成，用双机枪也可以，但是敌人得选一些体型比较小的，这样容易挑空。

2. ユニゾン・アサルト：要求是同时干掉两个敌人，首先把敌人的外装 HP 抽干净，然后吸引到一处，接下来只要用高威力的手雷扔一下就能搞定了。

3. 不幸な事故：要求是炸死同伴，这个还是推荐在初期完成，因为初期的 HP 比较少，后期 HP 一多反而麻烦。等我方角色的 HP 快见底时，让他走到怪物面前或油桶面前，之后换角色用手雷扔一下即可。注意必须最后一击进入 danger 状态才能拿上这个成就

4. 2周目クリア：一周目通关后选择相同难度继续开始新游戏，这样就会继承等级、道具、武器等等重要的东西，再次打通一次只需要 4 小时左右，相当简单，不用选择HARD难度。

5. スターダスト・ハンター：这个是最费时间的成就，难度倒是不怎么样，要刷满全星级评价还是需要相当大的毅力，而且本作不同于传统 RPG 游戏，就算打低等级的杂兵也相当费时。

6. テラドライバー：说白了这个就是游戏时间，一般刷完竞技场的全星评价后就会获得，如果还没获得的话建议多进出城市。

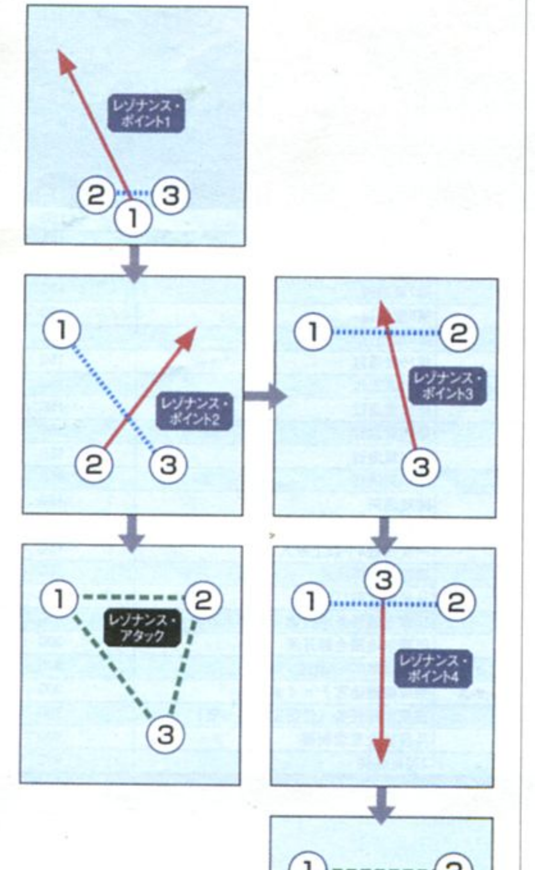
7. ゴールデンハンド：要求空手状态下干掉 20 个敌人，首先让同伴用机枪把敌人的外装抽干净，之后换上空手的同伴上去攻击即可，可以选择一些比较弱的人型系敌人。

如何活用三角攻击

影响到“三角攻击”的因素有很多，最明显的就是走位问题了。理论上说只要不断使用角色轮流进行冲刺积累 RESONANCE 点数，那么接下来发动三角攻击即可。但实际上游戏中的不确定因素太多，比如会被敌人打爆 I.S、冲刺路线被敌人挡住等等，所以一般玩家在 RESONANCE 点数积累到 2 时就会发动三角攻击，一些强大的 BOSS 由于攻击力太高，如果一直不放三角攻击的话很有可能被打爆所有的 I.S，这样一来就得不偿失了。下图介绍了 2 种比较常见的冲刺路线，也方便玩家在任何时候都能进行三角攻击。

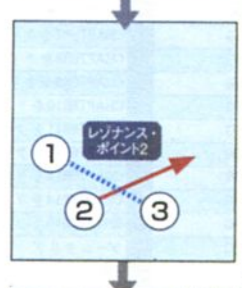
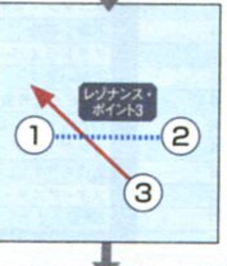
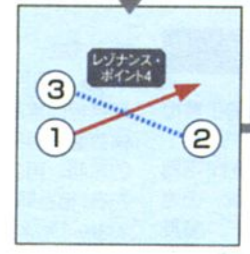
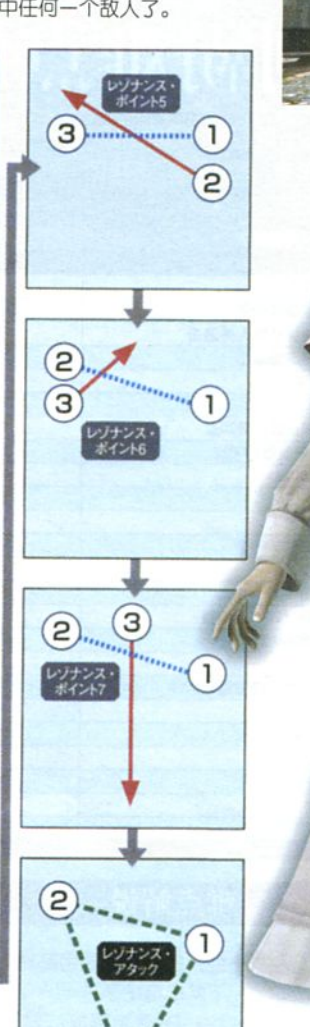
最简捷的发动方法 适用于普通杂兵战

第一个行动的角色率先冲刺，路线大约穿过了大半张地图，角色行动结束时其位置已经转移到了地图上方。第二个角色也同样如此，目前的 RESONANCE 点数为 2，敌人不强的话发动一次即可全灭。如果碰上比较厉害的杂兵，那么推荐使用第三个角色冲刺到地图的最上方，这样一来 3 人会靠的很近，不过下一回合可以自由选择角色进行冲刺，所以还是让第三个角色沿原路线冲刺回去，那么 RESONANCE 点数能到达 4，这样再发动三角攻击就更有威力了。



交叉循环发动方法 适用于一些 BOSS 战

第一个角色率先冲刺，不过行进的路线要短一点，而且尽量向一侧走到底。第二个角色也同样如此，当第二个角色冲刺完毕后，一定要让他与第一个角色保持在同一水平线上。接下来第三名同伴的冲刺路线与第一名同伴雷同，如此反复慢慢冲刺到地图上方，这样一来大约能积累到 6 点 RESONANCE。最后一名角色也是起着收尾的作用，反向冲刺到地图的最下方，把三角拉开到最大限度，接下来 7 点 RESONANCE 的三角攻击几乎能灭掉游戏中任何一个敌人了。

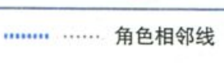









①……角色行动顺序

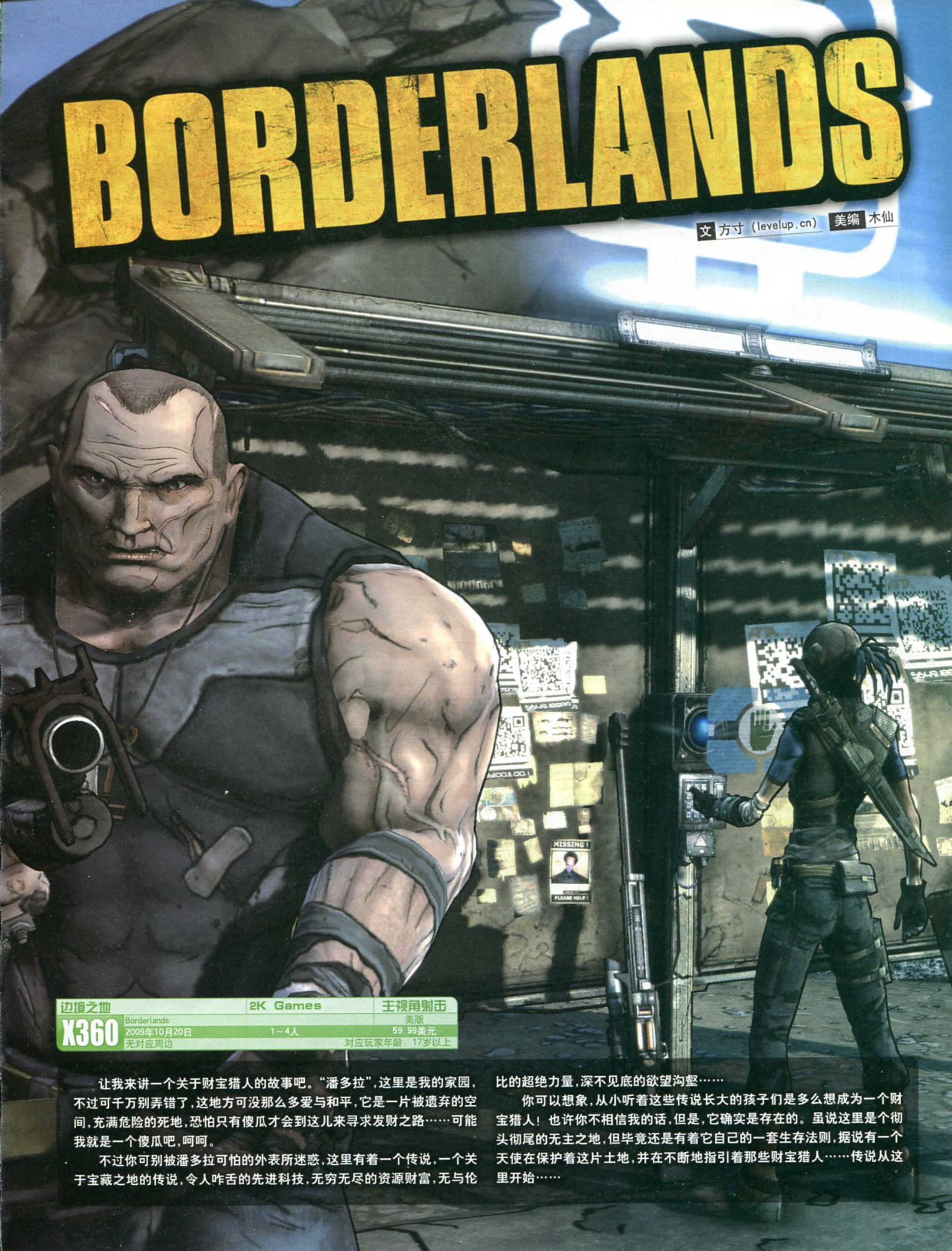
冲刺路线



……角色相邻线

……发动三角攻击时的行动路线

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



BORDERLANDS

文 方寸（levelup.cn） 美编 木仙

边境之地	2K Games	主视角射击
X360 Borderlands		美版
2009年10月20日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

让我来讲一个关于财宝猎人的故事吧。“潘多拉”，这里是我的家园，不过可千万别弄错了，这地方可没那么多爱与和平，它是一片被遗弃的空间，充满危险的死地，恐怕只有傻瓜才会到这儿来寻求发财之路……可能我就是一个傻瓜吧，呵呵。

不过你可别被潘多拉可怕的外表所迷惑，这里有着一个传说，一个关于宝藏之地的传说，令人咋舌的先进科技，无穷无尽的资源财富，无与伦比的超绝力量，深不见底的欲望沟壑……

你可以想象，从小听着这些传说长大的孩子们是多么想成为一个财宝猎人！也许你不相信我的话，但是，它确实是存在的。虽说这里是个彻头彻尾的无主之地，但毕竟还是有着它自己的一套生存法则，据说有一个天使在保护着这片土地，并在不断地指引着那些财宝猎人……传说从这里开始……

无主之地生存模式

单人模式(Single Player):独自一人闯荡。
分屏模式(Splitscreen):同一台机器上分屏进行游戏。(限两人)
在线模式(Online Game):与Xbox LIVE上的好友进行游戏。
局域网模式(LAN Game):在局域网上与好友进行游戏。



多人模式解说:

本作在总体上分为单人游戏和多人游戏两种方式,在职业、任务要素下进行多人游戏会更加充满乐趣,不过难度也会相对增大。在多人游戏中,除传统的在线和局域网模式外,家用机版还非常体贴地支持了分屏模式。这三种模式各有千秋,分屏模式在沟通交流上最方便,但只支持两人,而且分屏会影响到游戏中的视野;在线模式受网速等因素限制,沟通上可能也会受到影响,但是可以和Xbox LIVE上众多的高手进行切磋或合作,武器交易的种类也会很多;局域网模式无论在游戏沟通还是体验上都非常理想,但是能够凑几台机器在一起的机会恐怕不多。

多人模式下,可以进行合作完成任务,注意合作的进度以房主(Host)为准,比如房主流程只进行到Catch-A-Ride station,其他伙伴即便是通关了,也只能陪着房主一起从这部分开始。在多人合作中,敌人的强度会依照游戏的人数有所调整,具体变更如下表:

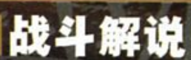
游戏人数	敌人体力值	敌人攻击伤害值
1	1倍	0.9倍
2	1.5倍	1.3倍
3	2倍	1.5倍
4	2.5倍	1.7倍

多人模式下也你可以和伙伴切磋一下技艺,只要走进伙伴发出对战(One-on-One)邀请就可以了。而如果要进行对战竞赛,则需要特殊的场地才可以,游戏中一共有三块对战场地(Duel arena),它们分别是:火石镇体育馆(Fyrestone Coliseum)、污水坑(The Cesspool)、恶魔的脚凳(Devil's Footstool)。当队伍中有两人以上时,可以在这里进行自由组队的对战,直到一直队伍获得三场胜利为止。在对战模式中,关系到成就"Can't We Get BEYOND Thunderdome"的取得。

无主之地生存法则

操作列表

按键	基本动作	载具中	菜单中
左摇杆	移动,按住为奔跑	移动(仅限于前后)	切换选项
右摇杆	视角(按住为肉搏攻击,适用于近距离)	视角	—
十字键	切换武器	—	切换选项
A	跳跃	自动瞄准	决定
B	站立/下蹲	—	取消
X	捡取道具(按住为捡取地上所有)/对话	登上/离开载具	—
Y	切换武器(后期能装备三件武器以上时,按住出现快捷菜单,再用十字键切换)	切换驾驶舱	—
RT	枪械射击	正前方的炮台机枪	资料下翻页
RB	手雷	后视	左右翻页/地图缩小
LT	抬枪瞄准	加速	资料上翻页
LB	使用主技能	使用火箭炮/自动机枪	左右翻页/地图扩大
BACK	菜单/按住为快速查看地图	同前	同前
START	暂停游戏	同前	同前



战斗解说

本作以主视角射击为主要攻击方式,另外通过技能、肉搏、载具也可以对敌人造成伤害。

在这之前大家需要了解本作的几个关于战斗的基本名词。

会心一击(Critical Hit):准确命中敌人的要害部位所造成的伤害,敌人要点部位解析见本攻略附录。
致命打击(Lethal Strikes):肉搏对敌人造成的巨大伤害,有发生概率。
杀手射击(Killer Shot):射击对敌人造成的巨大伤害,有发生概率。
属性伤害(Killer Shot):游戏中的有些武器会带属性,持有这种武器对敌人进行攻击就有可能造成附加的属性伤害,分别包括灼烧(Fire)、电击(Shock)、腐蚀(Corrosive)、爆炸(Explosive),属性伤害还会对敌人造成一定几率的硬直,用于干扰敌人行动也会起到不小的作用。

以上四种就是包含在普通射击之中的要素,善加利用武器的各种附加能力是本作进行的基础。而传统主视角射击系统中的枪械分类也很重要,比如枪械的黏着性等等,这就要因势制宜了。

而本作并非传统的FPS,RPG的技能要素穿插在其中对战斗起到了非常大的作用,善加利用技能和分配职业往往能起到逆转的效果,关于技能和职业在其后的角色资料中详细解说。

SECOND WIND 当玩家的体力值被攻击消耗至0时并不会立刻死亡,此时画面转暗,角色倒地不能移动,只能使用倒地前手中的枪械且不能开镜瞄准,同时画面左下角出现一个红色不断减退的槽,该槽为体力值的1/4,如果在此槽消耗为0之前将眼前的敌人打死,即可恢复为正常状态,即达成SECOND WIND(相当于Last Standing)。如果没能完成或者中途按住X键,则会退到最近的New-U Pole附近,相当于脱离战斗区域,但是如此一来敌人的体力值又会复位,消耗掉的弹药却一去不回头了。



战斗画面



1. 队友信息： 显示队友的体力槽、护盾槽、等级、职业。

2. 护盾槽： 当装备了护盾之后显示此槽，当受到攻击时，优先消耗此槽，直到数值为0时再消耗体力槽。不受攻击一段时间后，护盾槽会缓缓恢复。

3. 体力槽： 降到0时会进入濒死攻击模式，体力值会随着等级提升而增加。

4. 主技能： 主技能图标，在被使用之后会变成灰暗，直至冷却时间结束。上面的数字为目前可以在技能树上增加的技能点数。

5. 安全警示： 当受到弱点打击时显示。

6. 等级与职业： 显示角色的当前等级和职业，下方是经验槽。

7. 技能图标/槽： 当升级角色的相关技能后就会显示在这个位置，按下LB发动后图标会变成一个计量槽（该槽不适用于Mordecai），在计量槽耗光之前都可以使用，全部耗光后进入冷却时间。

8. 导航： 显示地图上各种要素，正中间为正前方，图标见后面的说明。

9. 子弹： 显示当前子弹数量。

10. 手雷： 大图标显示的是手雷模式，左边的小图显示的是当前手雷数量。

11. 技能图标： 主要是被动技能，一般在战斗中杀死第一名敌人后被激活，在此图标下发动技能作用，当战斗结束很短的一段时间后图标消失，直到下一场战斗中再次激活。

12. 安全警示： 当被击中和濒死时画面两边会闪红光。

13. 任务记录： 表示当前任务中的进度，一般为有多少目标被找到或杀死，完成后会打上对勾来标记。

14. 自动存档提示： 当经过New-U Pole（一种路标杆，经过附近上面的灯会变成绿色，相当于Check Point）后，会自动保存进度，注意不要在这个时候强行关机或终止游戏。

15. 敌人资料： 敌人名称与等级。

16. 敌人护盾槽与体力槽： 敌人同样是受到攻击先消耗护盾，护盾值为0后再消耗体力值。左边的骷髅头表示敌人的等级和能力比你当前高太多了。

17. 会心一击成功： 准确命中敌人要害部位后提示，此时对敌人的伤害值最大。

18. 伤害值： 命中敌人后对其造成的伤害值。

地图图标

1. 前哨站（Outpost）： 一个杆型物，每次读档会出现在之前最后一次停留的前哨站附近，可以在这里设置角色的ID、颜色（以便联机时相同职业间的区分）。后期开启其他区域后可通过前哨站进行快速的区域间移动，同时这里还可以对技能点数进行复位。

2. 敌人图标（Enemy）： 显示最近的敌人位置。

3. 同伴图标（Buddy）： 显示附近的同伴位置。

4. 掉落物（Loot）： 杀死敌人或开启宝箱等出现的道具、武器、装备等。

5. 公告板（Bounty Board）： 可以在这里获得新的任务。

6. 目标（Waypoint）： 当前任务的目标位置，如果跨区域会显示为大致的方向。

7. 商店（Shop）： 可以在此购买枪械、子弹、手雷，提升弹夹数量。

8. 健康站（Health Station）： 可以在此快速恢复体力值，购买急救药、护盾、职业插件。

9. 交通站（Vehicle Station）： 可以在此租用载具。

10. 区域点（Transition）： 该图标通往其他已知区域。

11. 未知地区（Undiscovered）： 一般通往还没有探明的区域。

载具

要知道潘多拉大地是十分广阔的，一直徒步可不行，在游戏流程进行至Catch-A-Ride station时，玩家便可以租用载具战车来代步而行，除了行走速度外，厚重的战车装甲可以抵御一般敌人的普通攻击，还能直接碾压敌人，节省战斗的时间，具体解说如下。

走到地图上的交通站，按X键进入选单，战车除了固定在正前方的炮台机枪外，可以选择搭载火箭炮和自动机枪，火箭炮的威力大，但射速低，自动机枪相反。另外，在战车上装载的武器弹药均没有数量限制。

选定了搭载的武器之后就可以驾驶战车出发了，在驾驶画面中，左下角蓝色的槽为战车的装甲值，受到攻击后会降低，为0时战车会爆炸，要在此之前迅速按X键脱离战车，装甲值同样会在不受到攻击一段时间后徐徐恢复。在装甲值上方为冲刺槽，行驶过程中按LT键可以消耗此槽加速冲刺，用以迅速摆脱敌方的战车。

而当战车爆炸且没有成功脱离时，玩家同样会进入SECOND WIND挑战，挑战失败则会回到租用战车的交通站，并支付战车的租金。



需要注意的是，驾驶战车对付一般敌人确实非常有效，尤其是碾压攻击，但由此获得的经验值却比普通攻击要少很多，如果想通过这种方式练级反而会事倍功半。

道具

游戏中道具可以分为枪械、弹药、护盾、插件、恢复几大类，其中枪械、护盾与插件为装备类道具，弹药与恢复为消费类道具。除插件中的提升弹夹、背包等级（UPGRADES）只能购买外，其他都可以通过在商店购买、敌人掉落来获得。

获得方式与道具分级

通过掉落和普通购买来获得自不用说，这里提一下限时贩卖，如图，在商店的右边经常能够看到这样的一个倒计时，这个地方所贩卖的道具往往性能十分优异，但价格一般都很昂贵，而且如果在限定时间内没有购买就会消失，如果你的耐心和资金都比较充裕，可以不停地退出/进入游戏来刷商店，直至满意。

本作中道具的等级通过颜色来区分，等级越高就不容易得到。不过这并不是判断道具优良的惟一标准，有些具有隐藏属性的枪械会比高等级更加好用。下表中列出分级的颜色：

白色	普通
绿色	优秀
蓝色	非常优秀
紫色	稀有
橙色	非常稀有



厂商

在游戏中存在着九大厂商，这些厂商不仅跟剧情和潘多拉禁地紧密结合，主角们在这片大地上的一切应用物品都来自于它们。而厂商们也都是术业有专攻，有些专门精于生产护盾，有些生产的狙击枪附加属性又十分出色，因此能够了解到各个厂商的特性对收集武器的帮助绝对不小。



恢复体力

游戏中快速恢复体力的主要途径有两种，一是在健康站直接选择快速恢复 XX 点体力；一是购买或捡取急救药并使用，一般效果为 10 秒内恢复 XX 点体力。而某些护盾和职业技能也具有恢复体力的作用，在战斗中要善加利用。

护盾（Shields）

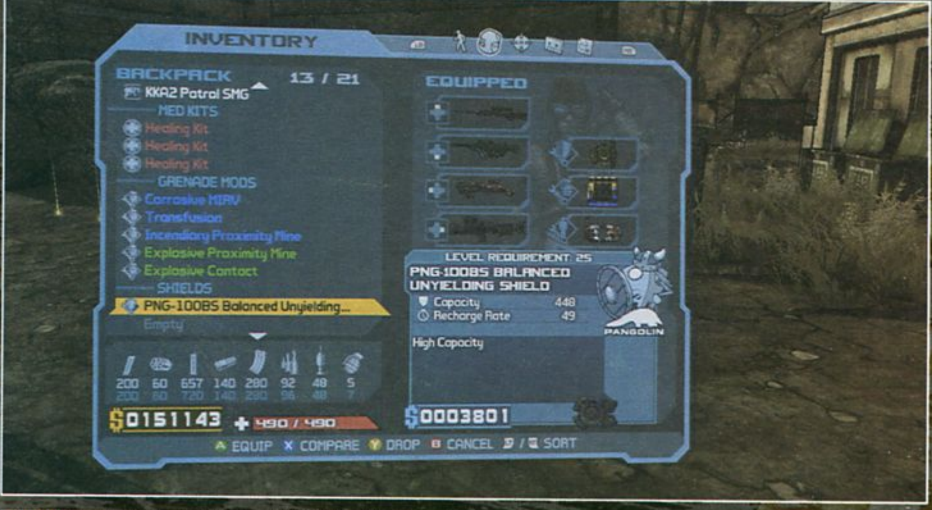
前文已经多次提到，本作中护盾的作用非常大，相当于是"第二体力值"，有一个不错的护盾装备在身上，即使等级不够也可以突入一些困难的禁地，而附着有特殊效果或者是相应抗性的护盾也能对战斗起到很大的帮助。游戏中有超过 11000 种不同性能等级的护盾。

如图，护盾的性能资料：LEVEL REQUIREMENT 为装备的要求等级；下面的粗体字为护盾的名称，从厂商、命名规律上就能判断一个护盾的各种性能，后面的表格会详细描述；再下方的两项为护盾的基本性能，容量（Capacity）及充电速率（Racharge Rate），其中容量为护盾槽的最大值，当然是越高越好，充电速率为互动的恢复速度，值越高恢复速度越快；再下面是护盾的性能说明，比如图中的 High Capacity 即高容量；最后一排是护盾的售价和外型。

关于命名：护盾的命名具有一定的规律，如图中的护盾 PNG-10085 BALANCED UNYIELDING SHIELD，"PNG-10085"为厂商 Pangolin + 型号，"BALANCED"为前缀，一般性能为质量优良的，"UNYIELDING SHIELD"为后缀，一般代表能够增大护盾容量，因此这款护盾的性能就主要体现在容量上。下面的表格来具体说明命名规律，需要注意，有些护盾名称没有后缀。

前缀：护盾名称的前缀多代表该护盾的基本性能。

前缀	性能
ORB	一般
BALANCED	质量优良
SYMMETRICAL	质量很不错
STERLING	质量非常不错
HARMONIOUS	质量最高
REINFORCED	具有相当大的容量
HARDENED	容量很大
UNBREAKABLE	容量非常大
IMPENETRABLE	容量惊人
QUICK CHARGE	充电速率高
ACCELERATED	充电速率很高
RAPID	充电速率非常高
ALACRITOUS	充电速率最高



前缀：护盾名称的后缀多代表该护盾的特殊性能，后缀也与厂商有关。

厂商	后缀1	后缀2	后缀3	性能
Tediore	HEALING SHIELD	RESTORATIVE SHIELD	PANACEA	恢复体力值
Dahl	NEUTRALIZING SHIELD	DILUTION	HAZMAT	抗腐蚀属性
Vladof	GUERILLA SHIELD	SKIRMISHER SHIELD	AMBUSH SHIELD	充电速率
S&S Munitions	ACIDBURST SHIELD	ACID WAVE	ACID NOVA	护盾被击破时对周边造成腐蚀属性伤害
Maliwan	SHOCKBURST SHIELD	SHOCK WAVE	SHOCK NOVA	护盾被击破时对周边造成雷属性伤害
Torgue	FIREBURST SHIELD	FIRE WAVE	FIRE NOVA	护盾被击破时对周边造成火属性伤害
Hyperion	THERMAL SHIELD	ASBESTIC	ENDOTHERMIC	抗火属性
Atlas	GROUNDED SHIELD	ANIONIC SHIELD	CATIONIC	抗雷属性
Anshin	TOYGH GUY	MUSCLEMAN	MACHO	增大体力值
Pangolin	UNYIELDING SHIELD	ENDURING SHIELD	FORTIFIED SHIELD	增大护盾容量

手雷

在游戏中手雷的爆炸模式分为很多种，并且有些还会附加属性效果，在游戏前期就可以装备手雷模式了，临敌时熟悉并灵活更换应用不同的模式会起到让你意想不到的效果。



如图，手雷的性能资料：LEVEL REQUIREMENT 为装备的要求等级；下面的粗体字为手雷的名称，按照名称的后缀，手雷模式分为 9 种类型，相对应九个非常直观的小图标，下表会详细解说这九种类型；再下方是该手雷模式的伤害值；再下面是手雷的功能说明，最后一排是手雷的售价和外型。

手雷模式	功能说明
CONTACT	普通爆炸。
PROXIMITY MINE	落在地上不会先起作用，直到敌人接近后爆炸，相当于地雷。
BOUNCING BETTIE	抛出后爆炸分散出子雷，弹射到空中后二次爆炸。
STICKY	只有附着在敌人身上才会爆炸。
MIRV	抛出爆炸后分散出子雷，在地面反弹后二次爆炸。
RAIN	抛出后弹射到空中，然后缓慢落下后爆炸。
LONGBOW	心灵传输到目的地后爆炸，即抛出后消失，然后出现在准星所瞄向的目标处。
TRANSFUSION	抛出后散发出光芒并自动追击敌人爆炸，将杀害值转化为体力值补充给角色。
RUBBERIZED	抛出后在地面上弹跳，直到碰触敌人时爆炸

职业插件

游戏在中期就可以为角色装备相应的职业插件了，这些插件针对职业特性都有这各种补正和加强。如图，插件的性能资料：LEVEL REQUIREMENT 为装备的要求等级；下面的粗体字为插件的名称；再下方的 CLASS REQUIREMENT 为装备的要求职业；再下面是插件的性能说明；最后一排是插件的售价和外型。而在装备了相应的插件后，技能树的左上方则可以选择设置主技能的特殊效果（包括属性）。游戏中共有 28000 种以上的插件。



枪械

由于属性、功能、种类的任意搭配，本作中共存在有一千五百万种不同性能的枪械，得到一把衬手的好枪会对战斗帮助非常大。下来就浅析一下游戏中的枪械性能要素，如图，枪械的性能资料：LEVEL REQUIREMENT 为装备的要求等级；下面的粗体字为枪械的名称（枪械也是能从命名规律上看出性能优劣的，限于篇幅原因本期不做详细解说）；再下方的三项为枪械的基本性能，攻击力（Damage）、射击精度（Accuracy）以及射速（Fire Rate）；再下面是枪械的附加性能说明，后面会做详细解说（有些说明中附带一行红字，这种枪往往附加着一些隐藏能力，限于篇幅，笔者会在以后做专门讲解）；右侧为生产厂商及消耗的子弹类型；最后一排是枪械的售价和外型。

LEVEL REQUIREMENT: 3
BONE SHREDDER
Damage 10
Accuracy 80.6
Fire Rate 8.3
The lead wind blows
2.4x Weapon Zoom
TEDIORE
60
$0000428

性能解说

基本性能

攻击力（Damage）：直接代表着能够对敌人造成多少点体力值的伤害，如果遇到闪动着的"x2"之类的图标，则表明有概率会造成2倍的伤害。

射击精度（Accuracy）：本作中不存在命中率100%的武器，射击精度十分重要，尤其是在描向敌人弱点时。

射速（Fire Rate）：射速从一方面也说明了武器强度，即相同时间内对敌人造成的伤害频率，但这也会造成子弹消耗速度的加快，另外，射速也代表着从射击到命中的时间差，在权衡利弊时要仔细考虑。

附加性能

在枪械的详细说明中，往往能够看到这把枪除了三项基本性能外的其他特效，针对不同的敌人选择不同特效的武器是游戏的一大乐趣所在，下表中列出本作中武器的附加性能说明。

+ x% Damage	普通射击攻击力加成
+ x% Melee Damage	肉搏攻击力加成
+ x% Accuracy	射击精度加成
+ x% Fire Rate	射速加成
+ xX Weapon Zoom	增大瞄准镜倍数
+ x% Recoil Reduction	降低后坐力
+ x% Reload Speed	增加上弹速度
+ x Ammo Regeneration	回复一定量的子弹
+ x Magazine Size	提升弹夹
+ x% Critical Hit Damage	会心一击攻击力加成
+ x% Lethal Strikes Damage	致命打击攻击力加成
+ x% Killer Shot Damage	杀手射击攻击力加成
+ x% Fire Damage	附加火属性攻击
+ x% Shock Damage	附加雷属性攻击
+ x% Corrosive Damage	附加腐蚀属性攻击
+ x% Explosive Damage	附加爆炸属性攻击
+ x Projectiles Fired	追加射出子弹

属性说明

游戏中枪械、手雷、技能插件中都有可能附加属性攻击，这会对敌人造成追加伤害，使用附带属性的枪械是后期决定一场战斗胜利的前提，下面对各属性的主要特点做一说明。

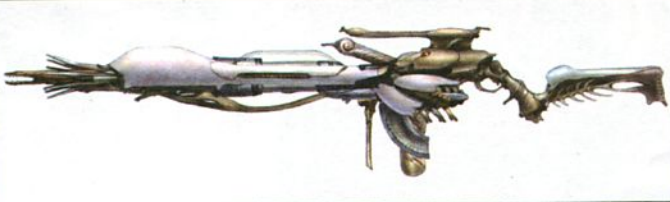
火（INCENDIARY）：对肉体打击有奇效，容易引起灼烧的附加伤害。

雷（SHOCK）：对护盾打击有奇效，容易引起电击的附加伤害。

腐蚀（CORROSIVE）：对铠甲打击有奇效，容易引起中毒的附加伤害。

爆炸（EXPLOSIVE）：对任何类型的打击都有特效，比较平衡。

外星枪

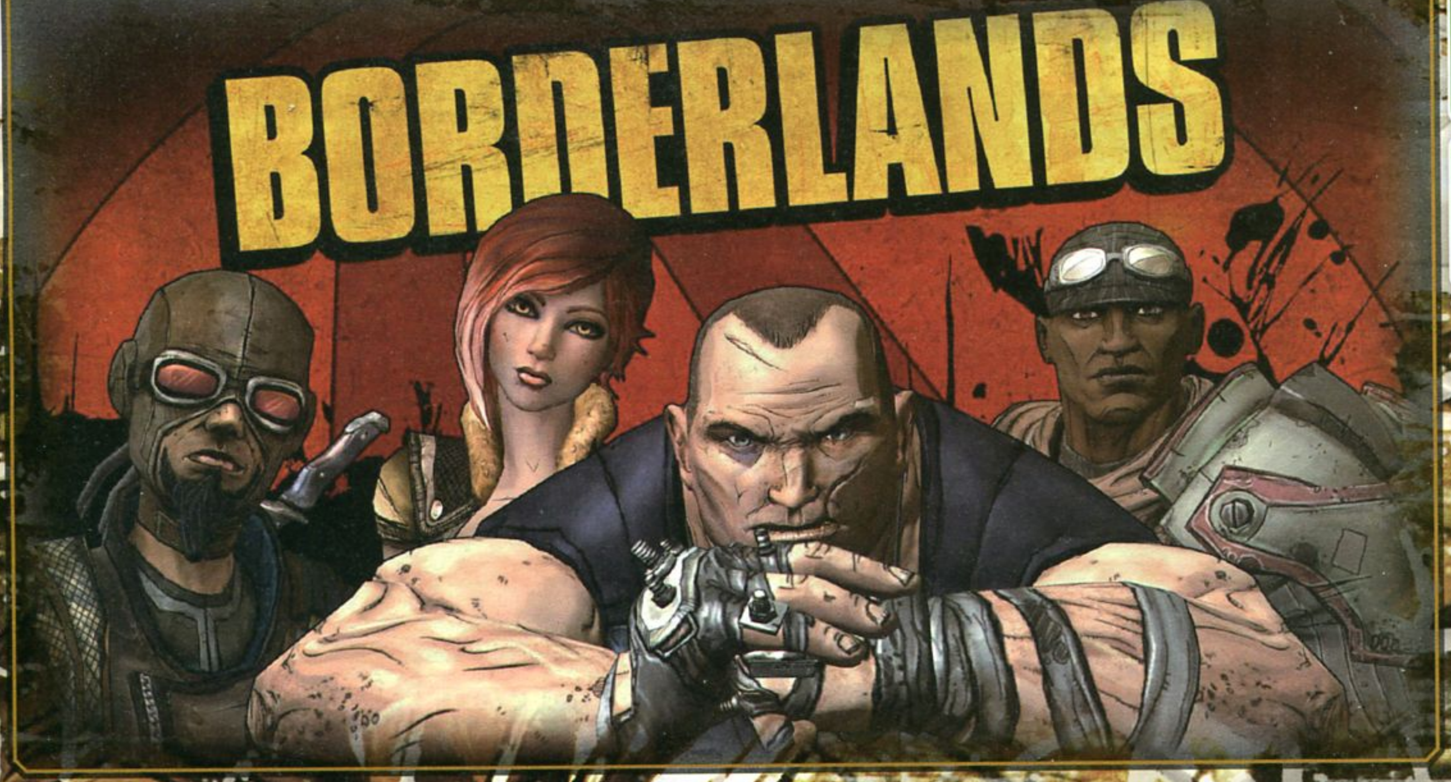


也许有些朋友在一周末就非常幸运地获得了被称为外星枪（ERIDIAN WEAPONS）的武器，前卫的外型让人一看就知道它的特殊。此类枪械最大的特点就是没有弹数限制，威力也奇大无比，而且经常附着一些属性、冲击波之类的附加攻击能力，持有一把哪怕是绿色稀有毒的外星枪都可以任意驰骋游戏，不过惟一的弱点就是上弹速度了。

外星枪在二周目出现的概率较高，这恐怕也是玩家们反复游戏的动力之源。

熟练度

打开角色菜单后，可以看到角色基本资料左边的当前武器熟练度（WEAPON PROFICIENCIES），提高某类枪械的武器熟练度可以对三大基本属性进行加成。提升熟练度的最好途径就是与自己相当等级的敌人不停切磋较量，要想从低等级的敌人身上赚取熟练度会非常困难。



角色资料

本作的四名主人公分别对应四种类型的职业大系，而技能树更是本作中角色成长的核心系统，在发展技能树之前，角色的职业特性其实并不突出，而在发展了技能树之后，便可以任由各人的使用习惯和爱好来进行职业培养。而在联机配合中则更讲究各职业间技能的互补与协调，由于玩家即便练满等级也最终只能获得46点技能点数，所以无论如何是不能把所有技能都加满，因此游戏非常体贴地配置了技能点数复位的功能（即俗称的"洗天赋"），只要在前哨站选择"RESET SKILL POINT"即可消费一定金钱将技能点数复位，以便根据联机的搭配情况重新发展技能树。

每位角色的技能都可以分为主技能和辅助技能，主技能在角色升至5级时可以开启，点选以后在游戏中按LB键进行发动，一般主技能都有冷却时间，并不能连续使用，也给游戏带来了平衡性上的调整。辅助技能分为增强型和被动激活型，增强型顾名思义，就是为角色增加各种能力特效的，被动激活型则为达成某个条件后激活发动。下面就四位角色做分别介绍。

ROLAND

插件	适用模式
COMMANDO	单人
HEAVY GUNNER	单人
RIFLEMAN	单人
SHOCK TROOPER	单人
LEADER	合作
SUPPORT GUNNER	合作
TACTICIAN	合作

可装备的职业插件

合作模式推荐技能：健壮＝5，急救站＝5，麻醉＝5，重生＝5，辐射转移＝5。

主技能

蝎型炮塔：在地面上放置一个能够自行射击敌人的炮塔，炮塔两边延伸出一个有掩体功能的护盾。

冷却时间：100秒

辅助技能

步兵路线（INFANTRY SKILLS）

冲击



增加所有武器的攻击力

等级	效果
LEVEL 1	＋3%攻击力
LEVEL 2	＋6%攻击力
LEVEL 3	＋9%攻击力
LEVEL 4	＋12%攻击力
LEVEL 5	＋15%攻击力

哨兵



增加主技能蝎型炮塔的攻击力

等级	效果
LEVEL 1	＋7%攻击力
LEVEL 2	＋14%攻击力
LEVEL 3	＋21%攻击力
LEVEL 4	＋28%攻击力
LEVEL 5	＋35%攻击力

散射



增加散弹枪的攻击力和攻击范围

等级	效果
LEVEL 1	＋3%攻击力，＋5%攻击范围
LEVEL 2	＋6%攻击力，＋10%攻击范围
LEVEL 3	＋9%攻击力，＋15%攻击范围
LEVEL 4	＋12%攻击力，＋20%攻击范围
LEVEL 5	＋15%攻击力，＋25%攻击范围

金属暴风



杀死敌人后在一段时间里增加射速并降低后坐力

等级	效果
LEVEL 1	＋6%射速，－15%后坐力
LEVEL 2	＋12%射速，－30%后坐力
LEVEL 3	＋18%射速，－45%后坐力
LEVEL 4	＋24%射速，－60%后坐力
LEVEL 5	＋30%射速，－75%后坐力

复燃



射击命中敌人可以减少主技能的冷却时间

等级	效果
LEVEL 1	每次命中冷却时间减少1秒
LEVEL 2	每次命中冷却时间减少2秒
LEVEL 3	每次命中冷却时间减少3秒
LEVEL 4	每次命中冷却时间减少4秒
LEVEL 5	每次命中冷却时间减少5秒

突击



提升战斗步枪（Combat Rifles）的弹夹并且降低后坐力

等级	效果
LEVEL 1	＋9%弹夹，－9%后坐力
LEVEL 2	＋18%弹夹，－18%后坐力
LEVEL 3	＋27%弹夹，－27%后坐力
LEVEL 4	＋36%弹夹，－36%后坐力
LEVEL 5	＋45%弹夹，－45%后坐力

导弹



主技能蝎型炮塔在使用机枪之外还可以发射导弹

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
每8秒发射一枚导弹	每7秒发射一枚导弹	每6秒发射一枚导弹	每5秒发射一枚导弹	每4秒发射一枚导弹

支援兵路线（SUPPORT SKILLS）

防御

增加护盾的充电速度



LEVEL 1	+4%充电速度
LEVEL 2	+8%充电速度
LEVEL 3	+12%充电速度
LEVEL 4	+16%充电速度
LEVEL 5	+20%充电速度

贮备

蝎型炮塔附近的角色可以徐徐回复子弹，不过只能用于手中所使用的武器



LEVEL 1	+1回复速率
LEVEL 2	+2回复速率
LEVEL 3	+3回复速率
LEVEL 4	+4回复速率
LEVEL 5	+5回复速率

快速充电

杀死敌人后在一段时间里护盾快速充电

LEVEL 1	每秒护盾充电2%
LEVEL 2	每秒护盾充电3%
LEVEL 3	每秒护盾充电4%
LEVEL 4	每秒护盾充电6%
LEVEL 5	每秒护盾充电7%

弹幕

增加主技能蝎型炮塔的射击次数



LEVEL 1	每次+1射击次数
LEVEL 2	每次+2射击次数
LEVEL 3	每次+3射击次数
LEVEL 4	每次+4射击次数
LEVEL 5	每次+5射击次数

手雷

杀死敌人后在一段时间里增加手雷的攻击力，并且补充手雷弹数



LEVEL 1	+3%手雷攻击力，每分钟补充2颗
LEVEL 2	+6%手雷攻击力，每分钟补充3颗
LEVEL 3	+9%手雷攻击力，每分钟补充5颗
LEVEL 4	+12%手雷攻击力，每分钟补充6颗
LEVEL 5	+15%手雷攻击力，每分钟补充8颗

部署

减少炮塔所需的冷却时间




LEVEL 1	冷却时间减少20%
LEVEL 2	冷却时间减少40%
LEVEL 3	冷却时间减少60%
LEVEL 4	冷却时间减少80%
LEVEL 5	冷却时间减少100%

空投

周期性地通过炮塔补给给角色



LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
每7秒补给一次	每6秒补给一次	每5秒补给一次	每4秒补给一次	每3秒补给一次

急救兵路线（MEDIC SKILLS）

健壮

增加体力值上限



LEVEL 1	+5%体力值上限
LEVEL 2	+10%体力值上限
LEVEL 3	+15%体力值上限
LEVEL 4	+20%体力值上限
LEVEL 5	+25%体力值上限

急救站

在蝎型炮塔附近的队友可以恢复体力值



LEVEL 1	每秒恢复1%体力值
LEVEL 2	每秒恢复2%体力值
LEVEL 3	每秒恢复3%体力值
LEVEL 4	每秒恢复4%体力值
LEVEL 5	每秒恢复5%体力值

超负荷

提升所有武器的弹夹



LEVEL 1	+12%的弹夹
LEVEL 2	+24%的弹夹
LEVEL 3	+36%的弹夹
LEVEL 4	+48%的弹夹
LEVEL 5	+60%的弹夹

麻醉

向队友开枪，可将伤害值转化为体力值



LEVEL 1	6%伤害值转化为体力值
LEVEL 2	12%伤害值转化为体力值
LEVEL 3	18%伤害值转化为体力值
LEVEL 4	24%伤害值转化为体力值
LEVEL 5	30%伤害值转化为体力值

重生

一定概率下使蝎型炮塔附近的队友复活

LEVEL 1	14%概率
LEVEL 2	28%概率
LEVEL 3	42%概率
LEVEL 4	56%概率
LEVEL 5	70%概率

刚勇

增加对子弹的抵抗力



LEVEL 1	+3%对子弹的抵抗力
LEVEL 2	+6%对子弹的抵抗力
LEVEL 3	+9%对子弹的抵抗力
LEVEL 4	+12%对子弹的抵抗力
LEVEL 5	+15%对子弹的抵抗力

辐射转移

杀死敌人后在一段时间里使附近队友的体力值恢复



LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
每秒增加1%体力值	每秒增加2%体力值	每秒增加3%体力值	每秒增加4%体力值	每秒增加5%体力值

MORDECAI

可装备的职业插件

插件	适用模式
ASSASSIN	单人
GUNSLINGER	单人
HUNTER	单人
SNIPER	单人
RANGER	合作
SCAVENGER	合作
SURVIVOR	合作

合作模式推荐技能：瞄准＝5，疯狂手枪＝5，致死＝5，致命杀伤＝5，微力扳机＝5，残酷＝5。



主技能

血翼：放出一只飞鹰攻击敌人

冷却时间：28 秒

辅助技能

狙击手路线（SNIPER SKILLS）

瞄准



增加所有武器的射击精度，并减缓狙击枪的抖动

LEVEL 1	＋5%射击精度，－10%抖动
LEVEL 2	＋10%射击精度，－20%抖动
LEVEL 3	＋15%射击精度，－30%抖动
LEVEL 4	＋20%射击精度，－40%抖动
LEVEL 5	＋25%射击精度，－50%抖动

口径



增加狙击枪的攻击力

LEVEL 1	＋4%攻击力
LEVEL 2	＋8%攻击力
LEVEL 3	＋12%攻击力
LEVEL 4	＋16%攻击力
LEVEL 5	＋20%攻击力

假笑



在使用会心一击（Critical Hit）杀死敌人时，包括自己在内的所有队员将获得额外的经验值奖励

LEVEL 1	＋3%经验值奖励
LEVEL 2	＋6%经验值奖励
LEVEL 3	＋9%经验值奖励
LEVEL 4	＋12%经验值奖励
LEVEL 5	＋15%经验值奖励

杀手

杀死敌人后在一段时间里增加所有枪械的攻击力和上弹速度

LEVEL 1	＋8 攻击力，＋6%上弹速度
LEVEL 2	＋16 攻击力，＋12%上弹速度
LEVEL 3	＋24 攻击力，＋18%上弹速度
LEVEL 4	＋32 攻击力，＋24%上弹速度
LEVEL 5	＋40 攻击力，＋30%上弹速度

装载



提升狙击枪的弹夹

LEVEL 1	＋14%弹夹
LEVEL 2	＋28%弹夹
LEVEL 3	＋42%弹夹
LEVEL 4	＋56%弹夹
LEVEL 5	＋70%弹夹

腐肉召唤



用狙击枪射击敌人可以减少主技能血翼的冷却时间

LEVEL 1	每次命中时血翼的冷却时间减少 0.8 秒
LEVEL 2	每次命中时血翼的冷却时间减少 1.6 秒
LEVEL 3	每次命中时血翼的冷却时间减少 2.4 秒
LEVEL 4	每次命中时血翼的冷却时间减少 3.2 秒
LEVEL 5	每次命中时血翼的冷却时间减少 4.0 秒

穿透



子弹一定概率穿透护盾，同时增加少量的子弹攻击力

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
20%概率穿透护盾，＋1%子弹攻击力	40%概率穿透护盾，＋2%子弹攻击力	60%概率穿透护盾，＋3%子弹攻击力	80%概率穿透护盾，＋4%子弹攻击力	100%概率穿透护盾，＋5%子弹攻击力

无赖路线（ROGUE SKILLS）

迅猛打击



增加主技能血翼的攻击力和速度

LEVEL	效果
LEVEL 1	＋20%攻击力，＋8%速度
LEVEL 2	＋40%攻击力，＋16%速度
LEVEL 3	＋60%攻击力，＋24%速度
LEVEL 4	＋80%攻击力，＋32%速度
LEVEL 5	＋100%攻击力，＋40%速度

掠夺



当使用血翼攻击敌人时，会使敌人掉落额外的金钱，弹药等道具

LEVEL	效果
LEVEL 1	增加掉落品的最大数量为1
LEVEL 2	增加掉落品的最大数量为2
LEVEL 3	增加掉落品的最大数量为3
LEVEL 4	增加掉落品的最大数量为4
LEVEL 5	增加掉落品的最大数量为5

闪电手



增加所有武器的上弹速度

LEVEL	效果
LEVEL 1	＋8%上弹速度
LEVEL 2	＋16%上弹速度
LEVEL 3	＋24%上弹速度
LEVEL 4	＋32%上弹速度
LEVEL 5	＋40%上弹速度

嗜血



根据血翼敌人的造成的伤害值，角色可以获得一定的体力值

LEVEL	效果
LEVEL 1	7%的伤害值转化为体力值
LEVEL 2	14%的伤害值转化为体力值
LEVEL 3	21%的伤害值转化为体力值
LEVEL 4	28%的伤害值转化为体力值
LEVEL 5	35%的伤害值转化为体力值

空中猛击



血翼的攻击有一定概率使敌人眩晕，并干扰敌人的移动速度和射击精度

LEVEL	效果
LEVEL 1	20%概率使敌人眩晕
LEVEL 2	40%概率使敌人眩晕
LEVEL 3	60%概率使敌人眩晕
LEVEL 4	80%概率使敌人眩晕
LEVEL 5	100%概率使敌人眩晕

洗劫



杀死敌人后在一段时间里，其他被杀死的敌人会额外掉落道具

LEVEL	效果
LEVEL 1	20%概率增加道具掉落
LEVEL 2	40%概率增加道具掉落
LEVEL 3	60%概率增加道具掉落
LEVEL 4	80%概率增加道具掉落
LEVEL 5	100%概率增加道具掉落

猛禽



增加血翼一轮攻击中的目标数量

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
可一次攻击2个目标	可一次攻击3个目标	可一次攻击4个目标	可一次攻击5个目标	可一次攻击6个目标

枪手路线（GUNSLINGER SKILLS）

致死



增加会心一击的攻击力

LEVEL	效果
LEVEL 1	＋6%会心一击的攻击力
LEVEL 2	＋12%会心一击的攻击力
LEVEL 3	＋18%会心一击的攻击力
LEVEL 4	＋24%会心一击的攻击力
LEVEL 5	＋30%会心一击的攻击力

疯狂手枪



当使用手枪时，有一定概率开一枪射出两发子弹

LEVEL	效果
LEVEL 1	8%概率射出两发子弹
LEVEL 2	16%概率射出两发子弹
LEVEL 3	24%概率射出两发子弹
LEVEL 4	32%概率射出两发子弹
LEVEL 5	40%概率射出两发子弹

致命杀伤



增加肉搏攻击力，并且在每次肉搏攻击时有35%概率造成攻击力极高的致命打击

LEVEL	效果
LEVEL 1	＋10%肉搏攻击力，致命打击＋100%攻击力
LEVEL 2	＋20%肉搏攻击力，致命打击＋200%攻击力
LEVEL 3	＋30%肉搏攻击力，致命打击＋300%攻击力
LEVEL 4	＋40%肉搏攻击力，致命打击＋400%攻击力
LEVEL 5	＋50%肉搏攻击力，致命打击＋500%攻击力

狂暴治疗



杀死敌人后在一段时间里能够恢复体力值

LEVEL	效果
LEVEL 1	在7秒内恢复3%的体力值
LEVEL 2	在7秒内恢复6%的体力值
LEVEL 3	在7秒内恢复9%的体力值
LEVEL 4	在7秒内恢复12%的体力值
LEVEL 5	在7秒内恢复15%的体力值

肉食动物



降低主技能血翼的冷却时间

LEVEL	效果
LEVEL 1	冷却时间减少3秒
LEVEL 2	冷却时间减少6秒
LEVEL 3	冷却时间减少9秒
LEVEL 4	冷却时间减少12秒
LEVEL 5	冷却时间减少15秒

微力扳机



增加手枪的射速和提升弹夹

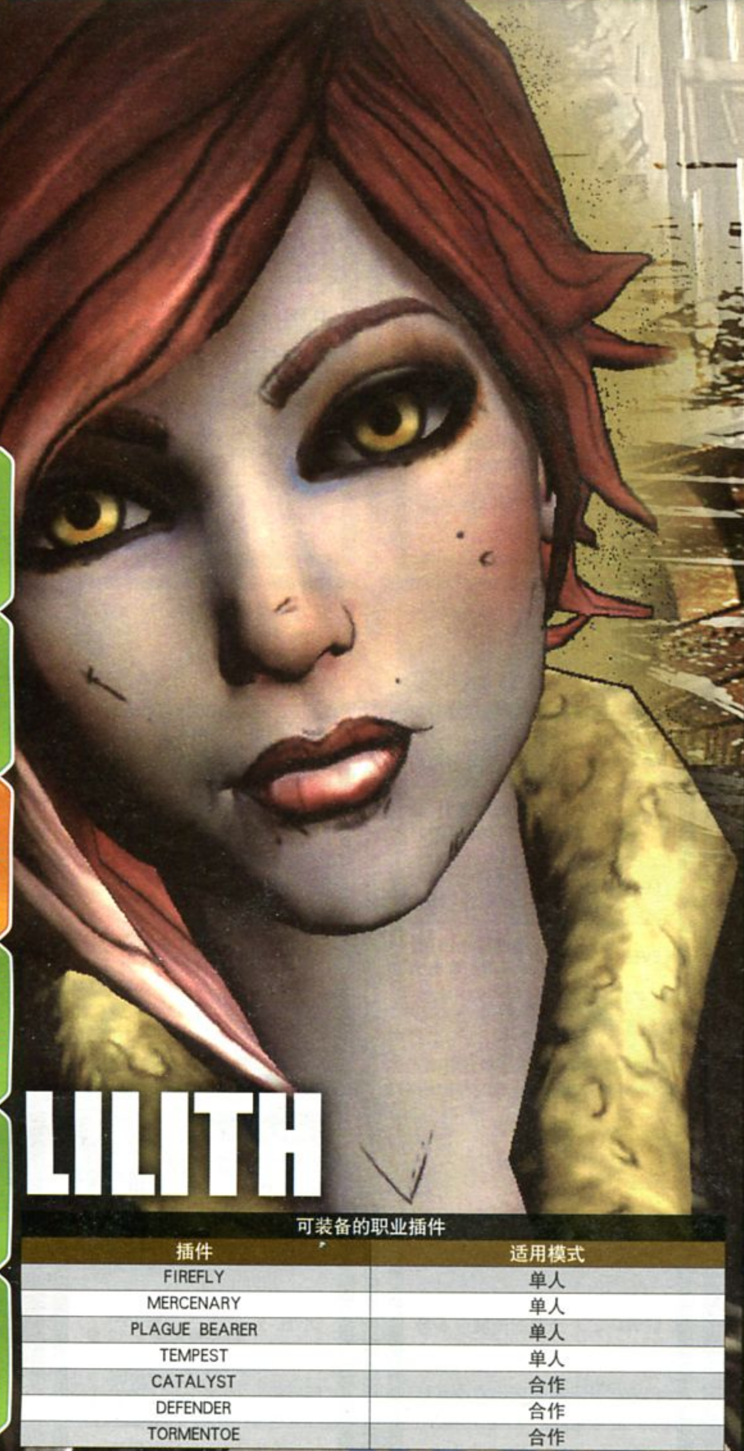
LEVEL	效果
LEVEL 1	＋4%射速，手枪弹夹＋6发
LEVEL 2	＋8%射速，手枪弹夹＋12发
LEVEL 3	＋12%射速，手枪弹夹＋18发
LEVEL 4	＋16%射速，手枪弹夹＋24发
LEVEL 5	＋20%射速，手枪弹夹＋30发

残酷



杀死敌人后在一段时间里增加射速，且每发子弹有25%概率造成杀手射击

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
＋8%射速，杀手射击攻击力＋20%	＋16%射速，杀手射击攻击力＋40%	＋24%射速，杀手射击攻击力＋60%	＋32%射速，杀手射击攻击力＋80%	＋40%射速，杀手射击攻击力＋100%



可装备的职业插件	
插件	适用模式
FIREFLY	单人
MERCENARY	单人
PLAGUE BEARER	单人
TEMPEST	单人
CATALYST	合作
DEFENDER	合作
TORMENTOE	合作

合作模式推荐技能：魅惑＝5，闪光＝5，反弹＝5，蛇毒＝5，沉默隐退＝5，横冲直撞＝5，天昏地暗＝5，波形打击＝5。



主技能

潜行：隐身并高速移动，在起始与结束潜行状态时，周身会产生一个冲击波，会对附近的敌人造成伤害，可以用肉搏攻击来结束潜行

冷却时间：36 秒

辅助技能

指挥者路线（CONTROLLER SKILLS）

天后



增加护盾的容量

LEVEL	效果
LEVEL 1	＋5%护盾容量
LEVEL 2	＋10%护盾容量
LEVEL 3	＋15%护盾容量
LEVEL 4	＋20%护盾容量
LEVEL 5	＋25%护盾容量

魅惑



在肉搏时有一定概率使敌人眩晕，降低其移动速度和射击精度

LEVEL	效果
LEVEL 1	20%概率使敌人眩晕（等级相当）
LEVEL 2	40%概率使敌人眩晕（等级相当）
LEVEL 3	60%概率使敌人眩晕（等级相当）
LEVEL 4	80%概率使敌人眩晕（等级相当）
LEVEL 5	100%概率使敌人眩晕（等级相当）

热情



在潜行时可以恢复体力值

LEVEL	效果
LEVEL 1	每秒恢复 1%体力值
LEVEL 2	每秒恢复 3%体力值
LEVEL 3	每秒恢复 4%体力值
LEVEL 4	每秒恢复 6%体力值
LEVEL 5	每秒恢复 7%体力值

戏剧登场



潜行释放的冲击波有一定概率使敌人眩晕

LEVEL	效果
LEVEL 1	20%概率使敌人眩晕
LEVEL 2	40%概率使敌人眩晕
LEVEL 3	60%概率使敌人眩晕
LEVEL 4	80%概率使敌人眩晕
LEVEL 5	100%概率使敌人眩晕

欲擒故纵



减少潜行的冷却时间

LEVEL	效果
LEVEL 1	潜行的冷却时间减少 3 秒
LEVEL 2	潜行的冷却时间减少 6 秒
LEVEL 3	潜行的冷却时间减少 10 秒
LEVEL 4	潜行的冷却时间减少 13 秒
LEVEL 5	潜行的冷却时间减少 16 秒

女孩力量



杀死敌人后在一段时间里能够快速给护盾充电

LEVEL	效果
LEVEL 1	护盾每秒充电 2%
LEVEL 2	护盾每秒充电 3%
LEVEL 3	护盾每秒充电 4%
LEVEL 4	护盾每秒充电 6%
LEVEL 5	护盾每秒充电 7%

心灵游戏



每发子弹有一定概率使敌人眩晕，降低敌人的移动速度和射击精度

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
5%概率使敌人眩晕	10%概率使敌人眩晕	15%概率使敌人眩晕	20%概率使敌人眩晕	25%概率使敌人眩晕

自然力路线（ELEMENTAL SKILLS）

水银



增加所有武器的射速

LEVEL 1	+5%的射速
LEVEL 2	+10%的射速
LEVEL 3	+15%的射速
LEVEL 4	+20%的射速
LEVEL 5	+25%的射速

闪光



使用属性武器时，提高属性攻击的成功率

LEVEL 1	+4%属性攻击的成功率
LEVEL 2	+8%属性攻击的成功率
LEVEL 3	+12%属性攻击的成功率
LEVEL 4	+16%属性攻击的成功率
LEVEL 5	+20%属性攻击的成功率

反弹



增加对属性攻击的抗性

LEVEL 1	+6%属性攻击的抗性
LEVEL 2	+12%属性攻击的抗性
LEVEL 3	+18%属性攻击的抗性
LEVEL 4	+24%属性攻击的抗性
LEVEL 5	+30%属性攻击的抗性

辐射



在潜行时对附近的敌人造成雷属性攻击

LEVEL 1	+1雷属性攻击
LEVEL 2	+2雷属性攻击
LEVEL 3	+3雷属性攻击
LEVEL 4	+4雷属性攻击
LEVEL 5	+5雷属性攻击

蛇毒



在肉搏时对敌人造成腐蚀属性攻击，且有一定概率腐蚀敌人使其遭受持续伤害

LEVEL 1	+5%肉搏伤害值
LEVEL 2	+10%肉搏伤害值
LEVEL 3	+15%肉搏伤害值
LEVEL 4	+20%肉搏伤害值
LEVEL 5	+25%肉搏伤害值

直觉



杀死敌人后在一段时间里提高自身的移动速度，并且提高自身与队友的经验值

LEVEL 1	+10%移动速度，+4%团队经验
LEVEL 2	+20%移动速度，+8%团队经验
LEVEL 3	+30%移动速度，+12%团队经验
LEVEL 4	+40%移动速度，+16%团队经验
LEVEL 5	+50%移动速度，+20%团队经验

凤凰

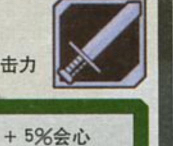


杀死敌人后在一段时间里对周围的敌人造成火属性攻击，并且在射击时不消耗子弹

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
+1火属性攻击，5%概率不消耗子弹	+2火属性攻击，10%概率不消耗子弹	+3火属性攻击，15%概率不消耗子弹	+4火属性攻击，20%概率不消耗子弹	+5火属性攻击，25%概率不消耗子弹

刺客路线（ASSASSIN SKILLS）

凶手



增加会心一击的攻击力

LEVEL 1	+5%会心一击的攻击力
LEVEL 2	+10%会心一击的攻击力
LEVEL 3	+15%会心一击的攻击力
LEVEL 4	+20%会心一击的攻击力
LEVEL 5	+25%会心一击的攻击力

沉默隐退

在使用潜行后的一段时间里增加防御力

LEVEL 1	+14%防御力
LEVEL 2	+28%防御力
LEVEL 3	+42%防御力
LEVEL 4	+56%防御力
LEVEL 5	+70%防御力

执刑者



杀死敌人后在一段时间里增加射击精度和子弹攻击力

LEVEL 1	+7%射击精度，+2%子弹攻击力
LEVEL 2	+14%射击精度，+4%子弹攻击力
LEVEL 3	+21%射击精度，+6%子弹攻击力
LEVEL 4	+28%射击精度，+8%子弹攻击力
LEVEL 5	+35%射击精度，+10%子弹攻击力

横冲直撞



增加肉搏的攻击力和潜行的持续时间

LEVEL 1	+7%肉搏攻击力，潜行持续时间+0.8秒
LEVEL 2	+14%肉搏攻击力，潜行持续时间+1.6秒
LEVEL 3	+21%肉搏攻击力，潜行持续时间+2.4秒
LEVEL 4	+28%肉搏攻击力，潜行持续时间+3.2秒
LEVEL 5	+35%肉搏攻击力，潜行持续时间+4.0秒

高速弹头



增大子弹的攻击力和射速

LEVEL 1	+20%射速，+4%子弹攻击力
LEVEL 2	+40%射速，+8%子弹攻击力
LEVEL 3	+60%射速，+12%子弹攻击力
LEVEL 4	+80%射速，+16%子弹攻击力
LEVEL 5	+100%射速，+20%子弹攻击力

天昏地暗



杀死敌人可减少潜行的冷却时间

LEVEL 1	杀死一个敌人减少潜行的冷却时间1.2秒
LEVEL 2	杀死一个敌人减少潜行的冷却时间2.4秒
LEVEL 3	杀死一个敌人减少潜行的冷却时间3.6秒
LEVEL 4	杀死一个敌人减少潜行的冷却时间4.8秒
LEVEL 5	杀死一个敌人减少潜行的冷却时间6.0秒

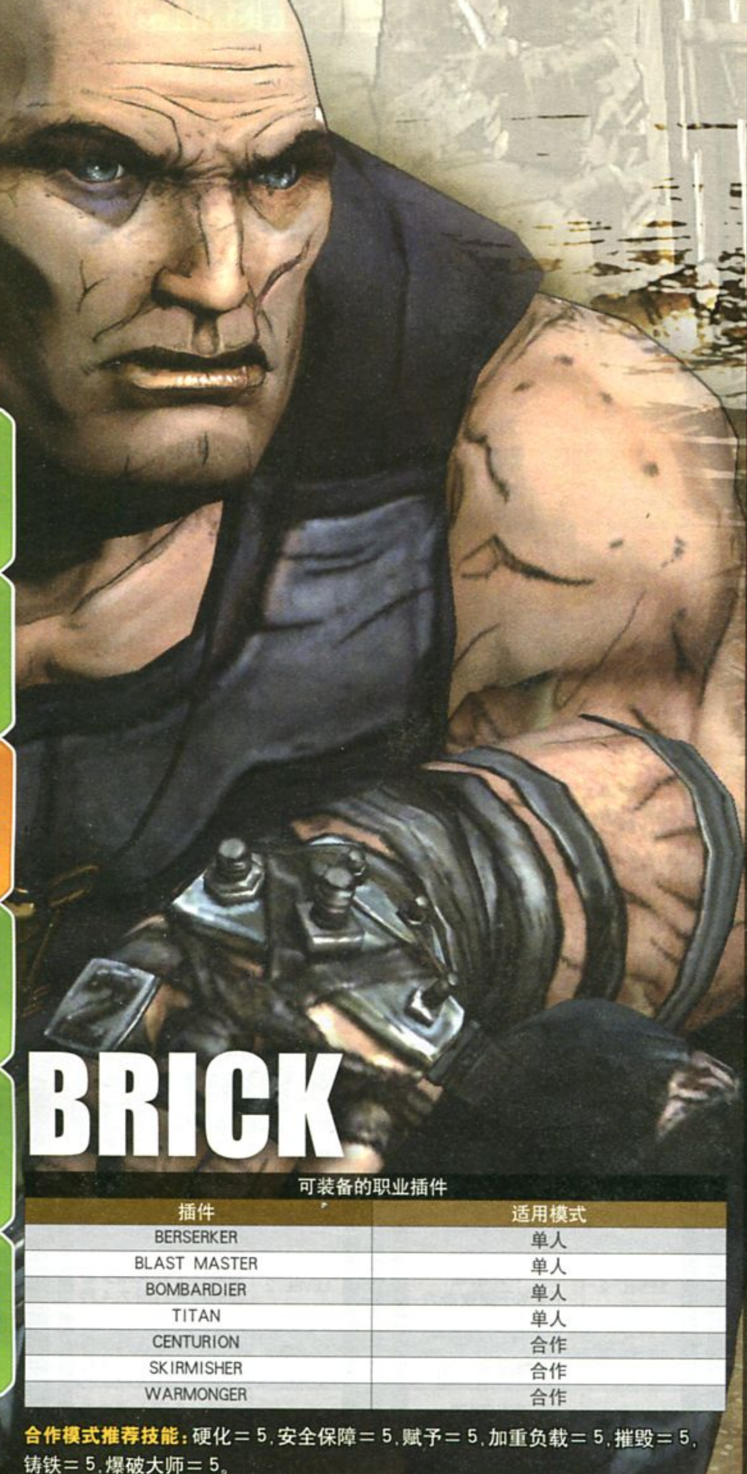
波形打击



在潜行时使用肉搏攻击将产生额外的伤害

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
增加160%的肉搏伤害	增加320%的肉搏伤害	增加480%的肉搏伤害	增加640%的肉搏伤害	增加800%的肉搏伤害

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



BRICK

可装备的职业插件

插件	适用模式
BERSERKER	单人
BLAST MASTER	单人
BOMBARDIER	单人
TITAN	单人
CENTURION	合作
SKIRMISHER	合作
WARMONGER	合作

合作模式推荐技能：硬化＝5，安全保障＝5，赋予＝5，加重负载＝5，摧毁＝5，铸铁＝5，爆破大师＝5。

主技能

狂怒：狂怒技能发动后，对所有攻击均有抵抗能力，并且会恢复体力值，在危机关头可以使用自救。

冷却时间：60秒

辅助技能

争执者路线（BRAWLER SKILLS）

铁拳



增加肉搏攻击力

LEVEL 1	＋6%肉搏攻击力
LEVEL 2	＋12%肉搏攻击力
LEVEL 3	＋18%肉搏攻击力
LEVEL 4	＋24%肉搏攻击力
LEVEL 5	＋30%肉搏攻击力

无限之怒



增加主技能狂怒的持续时间

LEVEL 1	＋10%的持续时间
LEVEL 2	＋20%的持续时间
LEVEL 3	＋30%的持续时间
LEVEL 4	＋40%的持续时间
LEVEL 5	＋50%的持续时间

蜂刺



在狂怒时打出拳击，向前突进并打击敌人。

LEVEL 1	冲击距离4英尺
LEVEL 2	冲击距离8英尺
LEVEL 3	冲击距离12英尺
LEVEL 4	冲击距离16英尺
LEVEL 5	冲击距离20英尺

重拳



杀死敌人后在一段时间里增加肉搏攻击力

LEVEL 1	＋12%肉搏攻击力
LEVEL 2	＋24%肉搏攻击力
LEVEL 3	＋36%肉搏攻击力
LEVEL 4	＋48%肉搏攻击力
LEVEL 5	＋60%肉搏攻击力

职业拳手



在狂怒状态下，肉搏攻击有一定概率获得现金奖励。

LEVEL 1	6%概率获得金钱奖励
LEVEL 2	12%概率获得金钱奖励
LEVEL 3	18%概率获得金钱奖励
LEVEL 4	24%概率获得金钱奖励
LEVEL 5	30%概率获得金钱奖励

暴躁脾气



减少狂怒的冷却时间。

LEVEL 1	狂怒的冷却时间减少6秒
LEVEL 2	狂怒的冷却时间减少12秒
LEVEL 3	狂怒的冷却时间减少18秒
LEVEL 4	狂怒的冷却时间减少24秒
LEVEL 5	狂怒的冷却时间减少30秒

铁血角斗



在狂怒状态下杀死敌人，可以恢复体力值

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
恢复体力值总量的2%	恢复体力值总量的4%	恢复体力值总量的6%	恢复体力值总量的8%	恢复体力值总量的10%

坦克路线（TANK SKILLS）

硬化



增加体力值上限。

LEVEL	效果
LEVEL 1	+12%体力值上限
LEVEL 2	+24%体力值上限
LEVEL 3	+36%体力值上限
LEVEL 4	+48%体力值上限
LEVEL 5	+60%体力值上限

安全保障



增加护盾的容量

LEVEL	效果
LEVEL 1	+8%护盾的容量
LEVEL 2	+16%护盾的容量
LEVEL 3	+24%护盾的容量
LEVEL 4	+32%护盾的容量
LEVEL 5	+40%护盾的容量

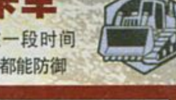
怒击



肉搏攻击时有一定概率使敌人眩晕，减速并降低射击精度

LEVEL	效果
LEVEL 1	10%的概率使敌人眩晕
LEVEL 2	20%的概率使敌人眩晕
LEVEL 3	30%的概率使敌人眩晕
LEVEL 4	40%的概率使敌人眩晕
LEVEL 5	50%的概率使敌人眩晕

重型卡车



杀死敌人后在一段时间里，对所有攻击都能防御

LEVEL	效果
LEVEL 1	+10%防御力
LEVEL 2	+20%防御力
LEVEL 3	+30%防御力
LEVEL 4	+40%防御力
LEVEL 5	+50%防御力

以牙还牙



当护盾消耗为0时，10秒之内可以对敌人进行额外的攻击

LEVEL	效果
LEVEL 1	+8%攻击
LEVEL 2	+16%攻击
LEVEL 3	+24%攻击
LEVEL 4	+32%攻击
LEVEL 5	+40%攻击

顽固分子





增加SECOND WIND时重获的体力值，同时增加在SECOND WIND前剩余的时间

LEVEL	效果
LEVEL 1	重获的体力值+30%，时间+20%
LEVEL 2	重获的体力值+60%，时间+40%
LEVEL 3	重获的体力值+90%，时间+60%
LEVEL 4	重获的体力值+120%，时间+80%
LEVEL 5	重获的体力值+150%，时间+100%

无坚不摧



当护盾消耗为0时，有5秒的时间恢复护盾

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
每秒恢复3%护盾容量	每秒恢复6%护盾容量	每秒恢复9%护盾容量	每秒恢复12%护盾容量	每秒恢复15%护盾容量

爆破手路线（BLASTER SKILLS）

赋予



增加爆炸属性的攻击力

LEVEL	效果
LEVEL 1	+3%的爆炸攻击力
LEVEL 2	+6%的爆炸攻击力
LEVEL 3	+9%的爆炸攻击力
LEVEL 4	+12%的爆炸攻击力
LEVEL 5	+15%的爆炸攻击力

快速上弹



增加所有武器的上弹速度，并降低后坐力。

LEVEL	效果
LEVEL 1	+4%上弹速度，减少6%后座力
LEVEL 2	+8%上弹速度，减少12%后座力
LEVEL 3	+12%上弹速度，减少18%后座力
LEVEL 4	+16%上弹速度，减少24%后座力
LEVEL 5	+20%上弹速度，减少30%后座力

仇杀

杀死敌人后在一段时间里，增加所有武器的攻击力

LEVEL	效果
LEVEL 1	+10%攻击力
LEVEL 2	+20%攻击力
LEVEL 3	+30%攻击力
LEVEL 4	+40%攻击力
LEVEL 5	+50%攻击力

加重负载



提升火箭筒的弹夹

LEVEL	效果
LEVEL 1	火箭筒容量+1
LEVEL 2	火箭筒容量+2
LEVEL 3	火箭筒容量+3
LEVEL 4	火箭筒容量+4
LEVEL 5	火箭筒容量+5

摧毁

对敌人造成爆炸属性伤害后，可以减少狂怒的冷却时间

LEVEL	效果
LEVEL 1	每次命中后狂怒冷却时间减少1秒
LEVEL 2	每次命中后狂怒冷却时间减少2秒
LEVEL 3	每次命中后狂怒冷却时间减少3秒
LEVEL 4	每次命中后狂怒冷却时间减少4秒
LEVEL 5	每次命中后狂怒冷却时间减少5秒

铸铁



增加对爆炸属性攻击的防御力

LEVEL	效果
LEVEL 1	+8%针对爆炸属性攻击的防御力
LEVEL 2	+16%针对爆炸属性攻击的防御力
LEVEL 3	+24%针对爆炸属性攻击的防御力
LEVEL 4	+32%针对爆炸属性攻击的防御力
LEVEL 5	+40%针对爆炸属性攻击的防御力

爆破大师

杀死敌人后在一段时间里，增加所有武器的射速，并补充火箭筒弹药

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
+12%射速，每分钟补充2个火箭筒弹药	+24%射速，每分钟补充4个火箭筒弹药	+36%射速，每分钟补充6个火箭筒弹药	+48%射速，每分钟补充8个火箭筒弹药	+60%射速，每分钟补充10个火箭筒弹药



任务流程

本作的流程主要是靠一个个任务去推动进行的，从接受到完成一个任务的流程大致是，找委托人（委托人有时会在公告板上发布委托）确认任务→接受任务→完成条件→交付任务或直接完成。

按照任务的剧情类型来区别，游戏中主要分为主线和支线任务两种，大致分为四个章节。由于本作有 RPG 要素，所以只要在详细了解职业特性和系统的情况下，无论选择什么样的技能搭配、打法、枪械，在攻略上其实都没有什么太大难点，因此本文中不再对具体的任务做以详解，文末会列出本作正篇中的全任务列表，以方便大家查询。本作中主线和支线任务的搭配也比较合理，如果发现某个主线难以通过时，可以考虑去完成一些当前的支线任务，除了可以多了解一些潘多拉大地的故事外，也能不知不觉间提高等级和获得奖励。

按照任务的达成条件来区别，本作中的任务大致分为刺杀类（KILL）、寻找类（FIND）、会见类（MEET）、到达类（ARRIVE），在当前任务中，一直会有光标指引大家去到达该任务的大致完成地区，非常方便，不过寻找类任务会比较费事，在目标所在地一定要仔细查找可以跳跃、下蹲才能到达的空间，目标物往往就在那里。

另外除了各种任务以外，在流程中还包含这一些挑战项目（CHALLENGES），可以在任务列表按 Y 键切换查看，大部分是一些游戏技巧方面的目标，如杀死 50 名人形敌人之类的，达成这些目标时，游戏也会对玩家进行一些经验值方面的奖励。

通关后，再接续存档可以看到两个选项：Playthrough 1 与 Playthrough 2，选择第一项可以继续进行一周目，选择第二项可以保留等级、装备开始二周目，而且这一回的敌人会更加强大，相应的各种珍稀道具（比如外星枪械）的出现几率也会比一周目高很多。

正篇全任务列表（不包含目前推出的 DLC 资料篇）

第一章 ARID BADLANDS AREA

任务类型及编号	任务名称	出现条件	委托人	推荐等级
主线任务 01	Fresh off the bus	—	Guardian Angel	2
主线任务 02	The Doctor is in	完成主线 01	Dr. Zed	2
主线任务 03	Skags at the gate	完成主线 02	Dr. Zed	2
主线任务 04	Claptrap Rescue	完成主线 03	Claptrap	2
主线任务 05	Fix' er Upper	完成主线 04	Dr. Zed	2
主线任务 06	Blinding Nine-Toes	完成主线 05	Dr. Zed	2
主线任务 07	Nine-Toes：Meet T.K. Baha	完成主线 06	Dr. Zed	3
主线任务 08	Nine Toes：T.K.' s Food	完成主线 07	T.K. Baha	2
主线任务 09	Got Grenades?	完成主线 08	T.K. Baha	2
主线任务 10	Nine-Toes：Take Him Down	完成主线 09	T.K. Baha	4
主线任务 11	Nine-Toes：Time To Collect	完成主线 10	T.K. Baha	7
主线任务 12	Job Hunting	完成主线 11	Dr. Zed	7
支线任务 01	Hidden Journal：The Arid Badlands	完成主线 12	Fyrestone Bounty Board	13
支线任务 02	T.K. Has More Work	完成主线 12	T.K. Baha	10
支线任务 03	T.K.' s Life and Limb	完成支线 02	T.K. Baha	7
支线任务 04	By The Seeds Of Your Pants	完成支线 02	T.K. Baha	9
支线任务 05	Why are they here?	完成主线 12	Fyrestone Bounty Board	7
主线任务 13	Catch-A-Ride	完成主线 12	Scooter	7
主线任务 14	Bone Head' s Theft	完成主线 13	Scooter	10
支线任务 06	Claptrap Rescue：Safe House	完成主线 14	Claptrap	14
支线任务 07	Claptrap Rescue：The Lost Cave	完成主线 14	Claptrap	15
支线任务 08	Get A Little Blood on the Tires	完成主线 14	Fyrestone Bounty Board	10
主线任务 15	The Piss Wash Hurdle	完成主线 14	Scooter	10
支线任务 09	Shock Crystal Harvest	完成主线 15	Fyrestone Bounty Board	15
主线任务 16	Return to Zed	完成主线 15	Scooter	10
主线任务 17	Sledge：Meet Shep	完成主线 16	Dr. Zed	10
支线任务 10	Braking Wind	完成主线 16	Shep Sanders	10
支线任务 11	Get The Flock Outta Here	完成主线 16	Shep Sanders	10
主线任务 18	Sledge：The Mine Key	完成主线 17	Shep Sanders	10
支线任务 12	Scavenger：Sniper Rifle	完成主线 18	Fyrestone Bounty Board	11
支线任务 13	The Legend Of Moe and Marley	完成主线 18	Fyrestone Bounty Board	15
支线任务 14	Circle of Death：Meet and Greet	完成主线 18	Fyrestone Bounty Board	11
支线任务 15	Circle of Death：Round 1	完成支线 14	Rade Zayben	11
支线任务 16	Circle of Death：Round 2	完成支线 15	Rade Zayben	15
支线任务 17	Circle of Death：Final Round	完成支线 15	Rade Zayben	18
主线任务 19	Sledge：To The Safe House	完成主线 18	Shep Sanders	14
支线任务 18	What Hit The Fan	完成主线 19	Shep Sanders	13
支线任务 19	Scavenger：Combat Rifle	完成主线 19	Fyrestone Bounty Board	15
主线任务 20	Sledge：Battle For The Badlands	完成主线 19	Shep Sanders	17
支线任务 20	Insult To Injury	完成主线 20	Fyrestone Bounty Board	15
支线任务 21	Find Bruce McClone	完成主线 20	Fyrestone Bounty Board	15
支线任务 22	Product Recall	完成支线 21	Fyrestone Bounty Board	15
支线任务 23	Schemin' That Sabotage	完成主线 20	Fyrestone Bounty Board	18

第二章 DAHL HEADLAND AREA

任务类型及编号	任务名称	出现条件	委托人	推荐等级
主线任务 21	Leaving Fyrestone	完成主线 20	Dr. Zed	18
支线任务 24	Big Game Hunter	完成主线 21	Ernest Whitting	20
主线任务 22	Getting Lucky	完成主线 21	Ernest Whitting	18
主线任务 23	Powering The Fast Travel Network	完成主线 22	Lucky Saford	20
支线任务 25	Fuel Feud	完成主线 23	Lucky' s Bounty Board	18
支线任务 26	Well There' s Your Problem	完成主线 23	Lucky' s Bounty Board	18
支线任务 27	Death Race Pandora	完成主线 23	Lucky' s Bounty Board	20
支线任务 28	Scavenger: Revolver	完成主线 23	Lucky' s Bounty Board	20
支线任务 29	Ghosts of The Vault	完成主线 23	Lucky' s Bounty Board	20
主线任务 24	Road Warriors: Hot Shots	完成主线 23	Lucky Zaford	18
主线任务 25	Road Warriors: Bandit Apocalypse	完成主线 24	Lucky Zaford	20

第三章 Missions in the New Haven Area

任务类型及编号	任务名称	出现条件	委托人	推荐等级
支线任务 30	Claptrap Rescue: New Haven	完成主线 25	Claptrap	21
支线任务 31	Claptrap Rescue: Tetanus Warren	完成主线 25	Claptrap	21
支线任务 32	Ccrrosive Crystal Harvest	完成主线 25	New Haven Bounty Board	21
支线任务 33	King Tossing	完成主线 25	New Haven Bounty Board	21
支线任务 34	Is T.K. O.K.?	完成主线 25	Scooter	21
支线任务 35	Like A Moth To Flame	完成主线 25	New Haven Bounty Board	21
主线任务 26	Power To The People	完成主线 25	Helena Pierce	20
支线任务 36	Up to Are Ears	完成主线 26	Scooter	21
支线任务 37	Scooter' s Used Car Parts	完成主线 26	Scooter	21
支线任务 38	Hidden Journal: Ruest Commons West	完成主线 26	New Haven Bounty Board	23
支线任务 39	Scavenger: Submachine Gun	完成主线 26	New Haven Bounty Board	23
支线任务 40	Firepower: All Sales are Final	完成主线 26	Marcus Kincaid	21
支线任务 41	Firepower: Market Correction	完成支线 40	Marcus Kincaid	21
支线任务 42	Firepower: Plight of the Middle Man	完成支线 41	Marcus Kincaid	23
支线任务 43	Jack' s Other Eye	完成支线 42	Helena Pierce	23
主线任务 27	Seej lyt Tabbus	完成主线 26	Helena Pierce	21
主线任务 28	Meet "Crazy" Earl	完成主线 27	Patricia Tannis	22
支线任务 44	Claptrap Rescue: Scrapyard	完成主线 28	Claptrap	22
主线任务 29	Get Off My Lawn	完成主线 28	Crazy Earl	22
主线任务 30	Today' s Lesson: High Explosives	完成主线 29	Crazy Earl	22
主线任务 31	Hair of the Dog	完成主线 30	Crazy Earl	23
支线任务 45	Claptrap Rescue: Krom' s Canyon	完成主线 31	Claptrap	25
支线任务 46	Earl Needs Good Badly	完成主线 31	Crazy Earl	25
支线任务 47	Missing Persons New Haven	完成主线 31	New Haven Bounty Board	24
支线任务 48	Two Wrongs Make Right	完成支线 47	New Haven Bounty Board	25
支线任务 49	Middle of Nowhere No More: Investigage	完成主线 31	Helena Pierce	24
支线任务 50	Middle of Nowhere No More: Fuses? Really?	完成支线 49	Hudson Johns	24
支线任务 51	Middle of Nowhere No More: Small Favor	完成支线 50	Hudson Johns	24
支线任务 52	Middle of Nowhere No More: Scoot On Back	完成支线 51	Hudson Johns	24
支线任务 53	Scavenger: Shotgun	完成支线 52	Middle of Nowhere Bounty Board	24
支线任务 54	Altar Ego: Burning Heresy	完成支线 52	Middle of Nowhere Bounty Board	24
支线任务 55	Circle Of Slaughter: Meat and Greet	完成支线 52	Middle of Nowhere Bounty Board	26
支线任务 56	Circle Of Slaughter: Round 1	完成支线 55	Chuck Durden	26
支线任务 57	Circle Of Slaughter: Round 2	完成支线 56	Chuck Durden	29
支线任务 58	Circle Of Slaughter: Final Round	完成支线 57	Chuck Durden	28
支线任务 59	Hidden Journal: Rust Commons East	完成支线 52	Middle of Nowhere Bounty Board	26
主线任务 32	The Next Piece	完成主线 31	Crazy Earl	25
支线任务 60	Altar Ego: The New Religion	完成主线 32、支线 52	Middle Of Nowhere Bounty Board	27
支线任务 61	Altar Ego: Godless Monsters	完成支线 60	Middle of Nowhere Bounty Board	29
支线任务 62	A Bug Problem	完成主线 32、支线 52	Middle of Nowhere Bounty Board	27
支线任务 63	Relight The Beacons	完成主线 32、支线 52	Helena Pierce	27
支线任务 64	Green Thumb	完成主线 32	Stance Von Kofsky	29
支线任务 65	Smoke Signals: Investigate Old Haven	完成主线 32	Helena Pierce	28
支线任务 66	Smoke Signals: Shut Them Down	完成支线 65	Helena Pierce	28
支线任务 67	Claptrap Rescue: Old Haven	完成主线 32	Claptrap	28
支线任务 68	Bandit Treasure: Three Corpses, Three Keys	完成主线 32	Dead Bandit	28
支线任务 69	Bandit Treasure: X Marks The Spot	完成支线 68	Dead Bandit	28
主线任务 33	Jaynistown: Secret Rendezvous	完成主线 32	Patricia Tannis	27
主线任务 34	Jaynistown: A Brother' s Love	完成主线 33	Taylor Kobb	27
支线任务 70	Dumpster Diving for Great Justice	完成主线 34	Erik Franks	27



第三章 Missions in the New Haven Area

任务类型及编号	任务名称	出现条件	委托人	推荐等级
主线任务 35	Jaynistown：Spread the Word	完成主线 34	Taylor Kobb	27
主线任务 36	Jaynistown：Getting What's Coming to You	完成主线 35	Erik Franks	27
支线任务 71	I've Got A Sinking Feeling	完成主线 36	Scooter	27
支线任务 72	Wanted：Fresh Fish	完成主线 36	New Haven Bounty Board	27
主线任务 37	Jaynistown：Unintended Consequences	完成主线 36	Erik Franks	27
主线任务 38	Jaynistown：Cleaning Up Your Mess	完成主线 37	Helena Pierce	29
支线任务 73	Bait And Switch	完成主线 38	Middle of Nowhere Bounty Board	27
支线任务 74	Claptrap Rescue：Trash Coast	完成主线 38	Claptrap	27
支线任务 75	Earl's Best Friend	完成主线 38	Crazy Earl	27
支线任务 76	House Hunting	完成主线 38	Middle Of Nowhere Bounty Board	27
主线任务 39	Another Piece Of The Puzzle	完成主线 38	Guardian Angel	27
主线任务 40	Not Without My Claptrap	完成主线 39	Patricia Tannis	28

第四章 Missions in the Salt Flats Area

任务类型及编号	任务名称	出现条件	委托人	推荐等级
支线任务 77	Claptrap Rescue：The Salt Flats	完成主线 40	Claptrap	29
支线任务 78	Scavenger：Machine Gun	完成主线 40	Middle of Nowhere Bounty Board	30
主线任务 41	The Final Piece	完成主线 40	Patricia Tannis	30
支线任务 79	Claptrap Rescue：Crimson Fastness	完成主线 41	Claptrap	31
主线任务 42	Get Some Answers	完成主线 41	Patricia Tannis	30
主线任务 43	Find the ECHO Command Console	完成主线 42	Patricia Tannis	31
主线任务 44	Reactivate the ECHO Comm System	完成主线 43	Patricia Tannis	31
主线任务 45	Find Steele	完成主线 44	Patricia Tannis	31
主线任务 46	Destroy the Destoryer	完成主线 45	Guardian Angel	32
主线任务 47	Bring The Vault Key to Tannis	完成主线 46	Patricia Tannis	32

附录，敌人射击部位资料

注：其中灰色的部分是装甲，红色的部分是弱点





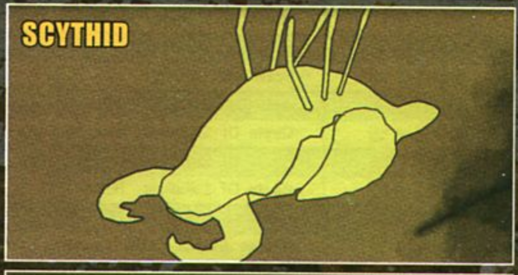






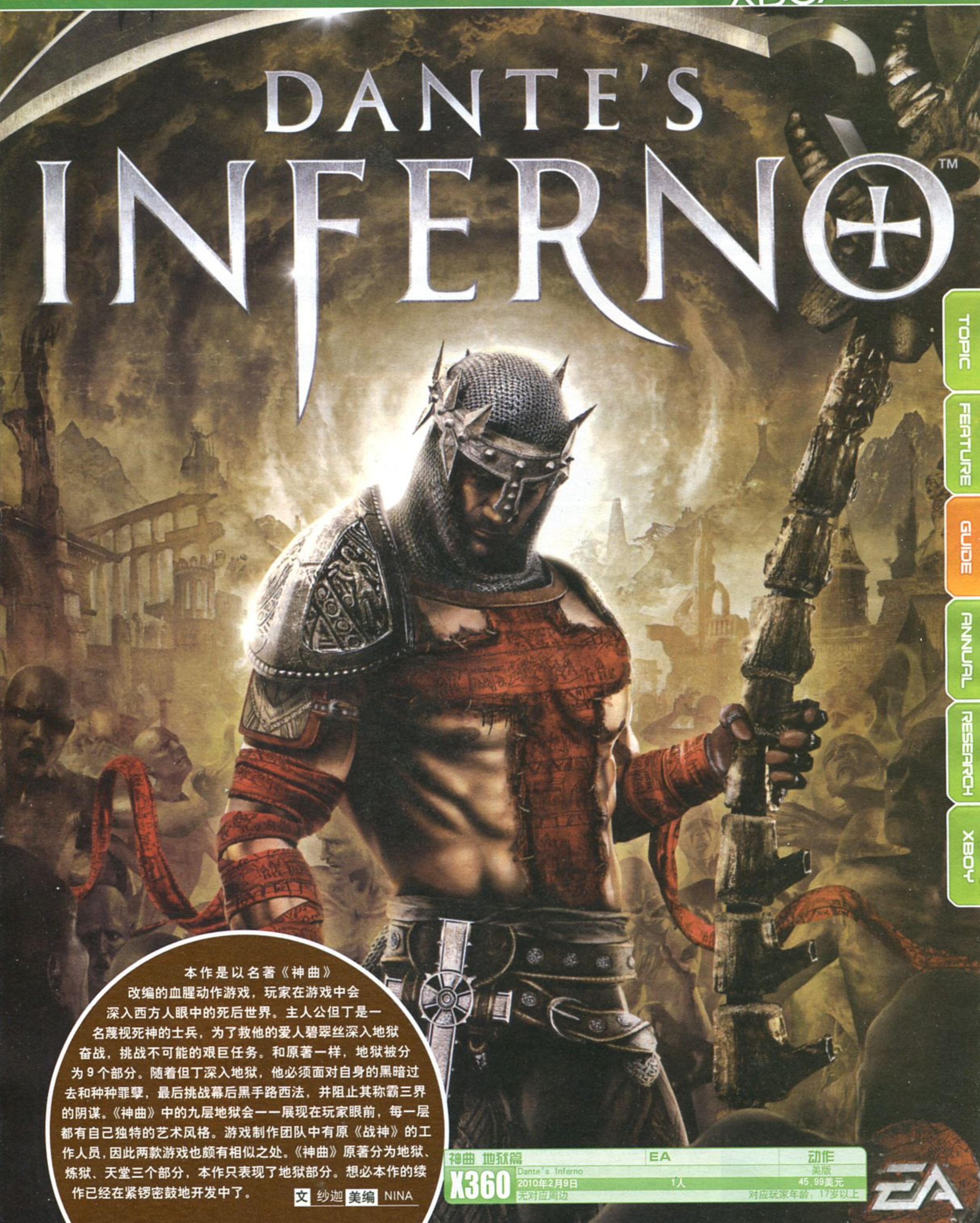








CRIMSON LANCE



本作是以名著《神曲》改编的血腥动作游戏，玩家在游戏中会深入西方人眼中的死后世界。主人公但丁是一名蔑视死神的士兵，为了救他的爱人碧翠丝深入地狱奋战，挑战不可能的艰巨任务。和原著一样，地狱被分为 9 个部分。随着但丁深入地狱，他必须面对自身的黑暗过去和种种罪孽，最后挑战幕后黑手路西法，并阻止其称霸三界的阴谋。《神曲》中的九层地狱会一一展现在玩家眼前，每一层都有自己独特的艺术风格。游戏制作团队中有原《战神》的工作人员，因此两款游戏也颇有相似之处。《神曲》原著分为地狱、炼狱、天堂三个部分，本作只表现了地狱部分。想必本作的续作已经在紧锣密鼓地开发中了。

文 纱迦 美编 NINA

神曲 地狱篇	EA	动作
X360 Dante's Inferno		美版
2010年2月9日	1人	45.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

简明操作表

动作	指令
镰刀轻攻击	X
镰刀重攻击	Y
跳跃	A
十字架攻击	B
魔法菜单	LB
防御	LT
动作键	RB

动作	指令
投技	RT
系统菜单	BACK
能力界面	START
移动	左摇杆
回避	右摇杆
发动救赎	LB+RB



神圣与罪恶

本作的核心系统便是神圣与罪恶。游戏中做出特定动作时，就会增加神圣（HOLY）和罪恶（UNHOLY）的分数，分数累计到一定程度就会升级，级别上升之后利用白魂可以学会新的技巧。神圣和罪恶最高都是7级。神圣的招式以十字架为主，罪恶的招式以镰刀为主。从实用性来说神圣要远大于罪恶。不过由于游戏的难度不大，初次游戏选择罪恶并无不妥。

增加神圣和罪恶的点数主要有两种：使用投技和审判幽灵。先来说说投技，审判幽灵在后面会单独解说。游戏中按RT键即可发动投技，捉住杂兵后会出现惩罚（X键）和宽恕（B键）两个选项，惩罚会增加罪恶点数，宽恕会增加神圣点数。部分大型敌人需要打至濒死才会出现RT键的投技提示，也有部分敌人即使吃了投技也不会出现这两个选项的。

一周目游戏中最多只能将神圣和罪恶两者之一升至7级，由于两者到7级各有一个成就，因此本作要想全成就最快也得二周目。考虑到神圣的实用性，推荐大家一周目先冲神圣，不过罪恶的反击、LT+Y、LT+A、投技距离增加这些实用技巧还是应该学会。

难度

本作共有4种难度，最高难度需要通关一次后才会出现。掌握几种强大技巧后，最高难度通过也不在话下。值得一提的是，本作在游戏过程中可以随时按BACK键进入OPTION更改难度，对游戏本身不会有任何影响，对成就取得也没有影响。各难度之间的区别如下：

难度	但丁的体力	但丁的魔法	但丁的攻击力	敌人的攻击力	获得魂的数量
CLASSIC	250%	200%	200%	50%	150%
ZEALOT	100%	100%	100%	100%	100%
HELLISH	85%	85%	90%	350%	100%
INFERNAL	75%	75%	75%	700%	100%

游戏须知

1. 用B键使出的十字架攻击即为本作中最强劲的技能，此技威力高、速度快、自动跟踪、射程无限，令人难以相信这一招居然无任何消耗。神圣路线升级后更是可以学会BBBB的4连击，强悍无比。

2. 按住Y键不放可以将敌人浮空，之后但丁会自动跳起。这个浮空从一开始即可使用，威力、范围均不俗。浮空后可以用X键连续追打，也可以用Y键令敌人二次浮空。对付吃投技的大型敌人更是可以在空中使用Y、RT、Y、RT的无限空投。不过建议不要学会镰刀的空中YY，以免误出招。

3. 投技也是本作的一大神招，投技使用中全身无敌，对小型敌人一击必杀。难得的是但丁尽管用的是鹤嘴镰，但柄是可以伸长的，学了罪恶路线里的投技距离增加之后更是长到夸张。

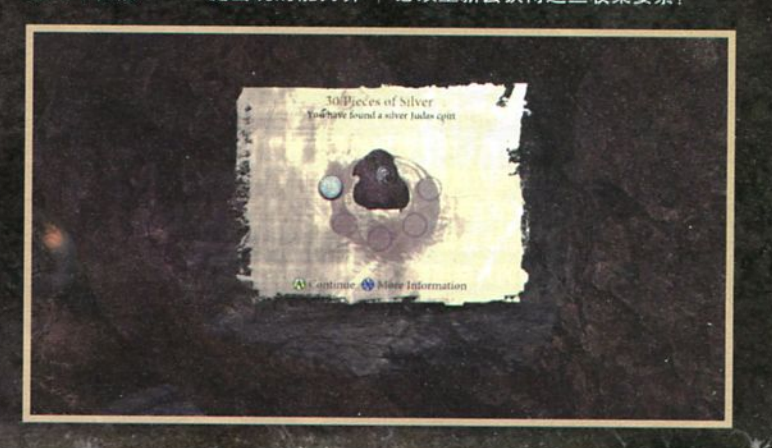
4. 在神圣路线可以学会神之护甲（DIVINE ARMOR），这个魔法非常强大，升满级之后配合自动回复魔力的遗物，简直就是无敌。最高难度也可以轻松过关。



收集要素

本作的收集要素众多，共计有30枚银币、31件遗物、27个幽灵和3块BEATRICE STONE。这些收集要素除了关系到成就之外，对游戏本身也有较大的帮助。以下收集要素均可在按START键出现的能力界面中查看。

需要特别小心的是，游戏中死亡的话会退回上一个检查点开始游戏。此时，上次游戏时经过检查点后取得的收集要素将统统不算，你必须重新去获得这些收集要素！



银币

每凑齐5枚，即可获得大量白魂作为奖励。

遗物

事实上就是装备，可以给但丁提供额外的能力，令游戏流程更加轻松有趣。遗物也分为罪恶和神圣两种，要想装备的话需要对应的罪恶或神圣等级够才行。部分遗物还可以在吸收白魂后升级，只要装备着该遗物后吸收白魂即可。

幽灵

这些幽灵都来自于《神曲》的原作，里面不但有历史上的有名人物，也有但丁（指《神曲》的作者）钦佩和厌恶的人物，有几个佛罗伦萨人因为和但丁有过节都被他打入了地狱，看来惹谁都不能惹作家啊……言归正传。走近幽灵按RB键，会出现惩罚（X键）和宽恕（B键）的选择，根据你的选择可以获得神圣或罪恶点数。如果选择宽恕的话，还要玩一个迷你游戏，迷你游戏的成绩影响你获得的白魂数量，如果成绩为0的话算作宽恕失败。在意成就的朋友一定要注意避免。



一周目游戏中审判全部幽灵有一个成就，无论你是惩罚还是宽恕均可。不过需要注意的是宽恕特定的3个幽灵也有成就。

BEATRICE STONE

碧翠丝（BEATRICE）是但丁的初恋情人，但丁在《神曲》中将其安排到天堂之中，宛如女神。游戏中的碧翠丝成了但丁的老婆，但丁就是因为要救回她而大闹地狱。以她命名的碧翠丝石（BEATRICE STONE）在游戏中一共有6块，不过事实上只需找到3块就算凑齐。集齐之后除了开启成就之外，还可以获得自动宽恕的能力。只要在决定幽灵的命运时按Y键，就可以跳过迷你游戏直接宽恕了。已经找齐的情况下再次取得碧翠丝石，会获得大量魂作为奖励。

维吉尔

维吉尔是但丁崇拜的一位古罗马诗人。在本作里维吉尔是以引路人的身分出现的。如果和全部位置的维吉尔对话，可以拿到一个成就。有玩家反应这个成就有BUG，为防万一推荐大家每次都要和诗人对完话再闪人。特定位置的诗人在对话两次后会赠送但丁一些遗物，当他说完所有的话后会消失。维吉尔的位置都在玩家的必经之路上，位置也比较明显，只要稍加注意应该都不会错过。

TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOY

遗物一览

游戏中出现的遗物都很有来头，其中既有神话角色，也有历史名人，限于篇幅就不一一介绍了。具体取得方法在流程中会详细介绍。

名称	原名	装备要求	性能
死之刃	DEATH BLADE	罪恶1级	增加镰刀攻击的威力，1级+10%，2级+15%，3级+20%
卡农之桨	CHARON'S OAR	神圣3级	宽恕敌人和幽灵时获得的神圣点数增加，1级+10%，2级+20%，3级+30%
圣路西亚之眼	EYES OF ST.LUCIA	无	一定几率反弹敌人的攻击并将敌人推开，1级10%，2级20%，3级30%
上帝的祝福	LORD'S BLESSING	神圣1级	增加十字架攻击的威力，1级+10%，2级+15%，3级+20%
萨拉丁的仁慈	SALADIN'S MERCY	无	宽恕成功后获得的绿魂变多，1级+5%，2级+10%，3级+15%
米诺斯之尾	TAIL OF MINOS	罪恶3级	惩罚敌人和幽灵时获得的罪恶点数增加，1级+10%，2级+20%，3级+30%
佛兰希丝卡的书	FRANCESCA'S BOOK	罪恶3级	用镰刀每杀50人时获得额外的罪恶点数，1级100点，2级150点，3级250点
菲利波斯的愤怒	FILIPPOS RAGE	罪恶5级	可以防御之前不能防御的恶魔攻击，2级可以自动反击，3级增加反击的威力
特里斯坦的欲望	TRISTAN'S DESIRE	无	增加魔法的攻击力，1级+10%，2级+15%，3级+20%
帕里斯之箭	ARROW OF PARIS	罪恶1级	增加投技的威力，1级+25%，2级+50%，3级+100%
安东尼的军旗	ANTONY'S STANDARD	无	积蓄救赎槽的速度增加，1级+10%，2级+20%，3级+30%
暴食之雨	RAIN OF GLUTTONY	神圣3级	宽恕时可以令周围的敌人昏迷，1级5秒，2级10秒，3级15秒
死亡天使的学徒	AZRAEL'S APPRENTICE	罪恶1级	防御成功时有一定几率令敌人昏迷，1级10%，2级15%，3级25%
西亚科的胆汁	CIACCO'S BILE	神圣5级	自动回复魔力，升级后回复速度增加
屋大维的黄金	OCTAVIAN'S GOLD	神圣3级	被打倒时会自动使用特殊受身动作
迦太基之冠	CROWN OF CARTHAGE	无	受到敌人远程攻击时的伤害减少，1级-10%，2级-15%，3级-20%
恶魔之翼	DEMON'S WING	无	空中攻击的威力上升，1级+10%，2级+15%，3级+20%
被挥霍的钱	WASTED GOLD	无	攻击敌人时救赎槽的增加量上升，1级+10%，2级+20%，3级+30%
财神的钱币	COIN OF PLUTUS	无	连击维持时间增加，1级+1秒，2级+2秒，3级+3秒
阿利吉耶罗之眼	EYE OF ALIGHIERO	神圣3级	被攻击时可以吸收一定比例的伤害，升级后吸收的比例增加
财迷的钱袋	HOARDER'S PURSE	罪恶3级	反击指令输入的有效时间延长，1级+30%，2级+60%，3级+90%
美杜莎之铃	MEDUSA'S CALL	神圣5级	远程攻击和投射攻击的威力增加，1级+10%，2级+15%，3级+20%
引导之炎	GUIDING FLAME	神圣5级	对排泄攻击免疫（如饕餮的呕吐）
法里纳塔之怒	RAGE FO FARINATA	无	所有的泉水无需连按B即可打开
卡尔瓦康提之剑	CALVACANTI'S BLADE	无	闪避时附加攻击，但威力很低
伊壁鸠鲁的信物	SEAL OF EPICURUS	罪恶1级	会心一击（攻击+15%且能令敌人倒地）的几率增加，1级+10%，2级+15%，3级+20%
弗雷德里克的戒指	FREDERICK'S RING	神圣5级	但丁濒死时有一定几率发动特殊技能，发动后体力回复且敌人昏迷，1级10%，2级15%，3级25%
涅索斯的马掌	SHOE OF NESSUS	罪恶5级	敌人无法回避X键的攻击
阿提拉之甲	ATTILA'S ARMOR	无	敌人的防御不会中断但丁的攻击
阿克里的记忆	MEMORY OF ACRE	神圣5级	发动十字架攻击时不会因敌人的攻击而中断
弗朗西斯科的宽恕	FRANCESCO'S FORGIVENESS	无	敌人的攻击有一定几率完全无效，1级5%，2级10%，3级15%

全敌人资料一览

游戏中的敌人都有弱点设定。虽说玩家滥砍滥伐也能获胜，不过知道其弱点后肯定会更加轻松。下表中只列出敌人的英文原名，不知道的人可以在能力界面中查询。表中的敌人 HP 是以 ZEALOT 难度为准的。



敌人名称	HP 值	弱点
Exploding Minion	400	十字架
Gluttony Minion	475	轻攻击、投技
Greed Minion	550	重攻击、Sacred 系技能、投技
Hell Minion	200	轻攻击、投技
Undead Minion	350	轻攻击、投技
Seductress of Lust	1000	轻攻击、空中十字架、空投、魔法 Righteous Path
Temptress of Lust	650	轻攻击、空投
Heretic	1000	魔法、空投
Pagan	1200	魔法、空投
Unbaptized Child	250	轻攻击、投技
Fiend	200	空投、十字架
Pest	200	空投、十字架、反击
Arch Demon	2200	魔法
Guardian Demon	1000	十字架、Sacred 系技能、空投
Throne Demon	1600	Sacred 系技能、空投
Hoarde-Waster	1200	重攻击、魔法、空投、Divine Force、反击
Damned Captain	400	十字架
Damned Crusader	650	重攻击
Fire Minion	600	十字架
Malacoda	2500	十字架
Fire Guardian	400	十字架、Sacred 系技能
Asterian/Beast Tamer	4000	无
Glutton	3000	重攻击
Gorger Worm	1000	魔法

全收集流程攻略

表层

SURFACE

游戏的表层部分和之前在 Xbox LIVE 上放出来的体验版完全一样。一开始会交代但丁是怎么死的，之后会挑战死神。这个死神大概是所有游戏里最差劲的死神了，完全是陪玩家练招的，最后还赔上了它的镰刀。

BOSS 死神 Death

HP：3500（ZEALOT 难度）

弱点：重攻击、轻攻击

QTE：①X；②B，连按 X

之后回到家乡，在碧翠丝死去的地方遭遇杂兵，这种杂兵可以用投技轻松秒之。在大门前会看到碧翠丝的石像，这是游戏的存档点，二周目还能在此更换服装。旁边有绿色的体力之泉可以回复体力，在游戏后面还有紫色的魔力之泉。往前走碧翠丝升天，但丁拿到了十字架为武器。此时开始可以抓人惩罚或宽恕了，一个杂兵能贡献 10 点，虽然不多但是积沙成堆。

前面的战斗带有一些教学性质：被车轮追赶的地方要快速杀完敌人才会开门；带火的敌人用十字架打一下再以镰刀秒之。最后遇到维吉尔，他会传授给你魔法：正义之道（RIGHTEOUS PATH）。之后有一个



骑着巨兽的家伙乱入，正好用魔法试招。当巨兽身上出现 QTE 提示时，成功输入即可骑乘巨兽，指令为 X、Y、B，以后遇到巨兽也是如此。巨兽的普通攻击可以震碎泉水直接吸收，非常方便。杀光所有的敌人之后开始来到地狱。

爬墙前进，很快看到诗人。与之对话两次可以拿到第 1 个遗物 DEATH BLADE。而就在这个画面中不远处的台阶上，可以看到一处宝藏，里面是 30 枚银币中的第 1 枚，利用二段跳可以很轻松地跳上去并获得。继续前进会来到一处机关前，扳动后大量敌人和断桥会出现，我们需要抓紧时间过桥。这里空中的飞鸟是无限出的，利用这点可以在此用十字架刷 666 连击的成就，不过推荐在通关后有了增加连击维持时间的遗物后再来尝试。

往前走来到一个大圆盘上，会遇到长角的守护恶魔。这种敌人比之前的杂兵强不少，不能直接用投技，但可以利用按住 Y 不放使出的浮空技轻松搞定，上天之后用追







砍或投技悉听尊便。杀光敌人后出现机关，拉动机关可以令圆盘上升，闪光的大门可以劈开进入，不过在最上方的左边平台上有第 2 枚银币，要优先取得。

再往前在一处大门前会看到一个跪在地上的人，这就是本作的另一收集要素——幽灵。对于他们，玩家可以选择惩罚（X）或宽恕（B）。幽灵一共 27 个，这是我们遇到的第 1 个。杀光一批敌人后，在前面的雕像前需要抓绳子前进，在雕像的旁边有第 3 枚银币。爬绳子时按 RB 键可以飞速前进，不但节省时间，而且在后面过机关时会用到。绳子爬到一半被敌人砍断，但丁来到渡船的侧面，这里先不要急着上去，一直往右爬可以拿到第 2 个遗物 CHARON'S OAR。

船舱里有个小小的谜题，解法很简单：把箱子推到右侧空处，之处推动机关，再把箱子移到前方，跳上高台即可。船舱的左边高台上有第 4 枚银币，正前方高台上有第 2 个幽灵。来到甲板上，消灭所有的敌人，利用巨兽扳下卡农的头，之后玩一场攀爬跳跃游戏（QTE 指令为：X、Y、B），总算通过了冥河。

幽冥

LIMBO

利用“炸弹人”炸开大门，会看到刚才被扳下来的卡农的头。靠近头会有 RB 的提示，把头丢出去之后除了能拿到魂之外，还可以解开成就 Burning Eyes。这里先别急着出门，在头附近可以找到第 5 枚银币、第 1 块碧翠丝石和第 3 个遗物 EYES OF ST.LUCIA。开门后会遇到恶心的婴儿敌人，这种敌人近身比较厉害，不过投技依然可以秒杀，因此不难对付。继续前进会看到诗人守在一扇门旁，与他对话两次可以拿到第 4 个遗物 LORD'S BLESSING，进门里面是第 3 个幽灵。



不久会看到诗人和一个巨大的雕像。在这个场景中左边有一个高台，扳动上面的机关，雕像会消失，出现第 5 个遗物 SALADIN'S MERCY。之后保存进度，利用绳索荡到前方平台，会迎来 BOSS 战。BOSS 是蛇身怪物米诺斯王，它的攻击方式还算丰富，平时只要专心躲避即可，待其右手触地出现 QTE，或把头凑上平台来时要抓住



机会狂殴。当他捂脸的时候肚子下方的弱点就会露出来，砍上几个来回就会进入最后的 QTE 阶段了。战胜它之后拿到第 6 个遗物 TAIL OF MINOS。

BOSS 米诺斯王 King Minos

HP：2000（ZEALOT 难度）
弱点：重攻击、轻攻击
QTE：① Y、X；② ↓、↓、B、B 连按

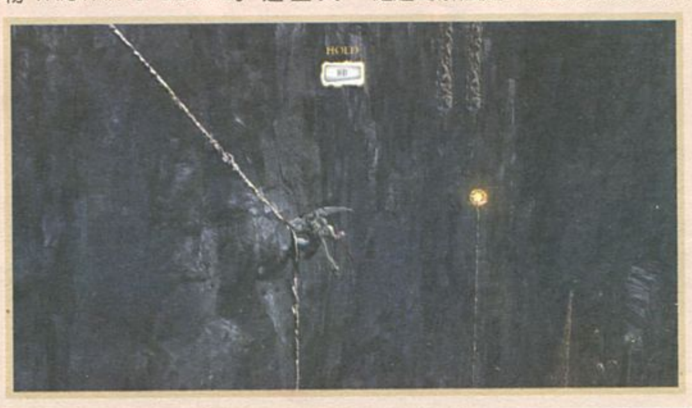
淫欲

LUST

一开始会进入摆荡绳子的环节，在第二根绳子的上方有第 6 枚银币。拿了银币之后先别急，爬在第二根绳子上往右看，你会发现在第三根绳子的上方有两根很粗的骨条。设法抓住第二根绳子的中段进行摆荡（如右图），可以来到骨条上，而上面是第 7 个遗物 FRANCESCA'S BOOK。这里有一点难度，幸好前面有存档，万一失手就重来好了。

过了荡绳地带之后，会看到第 4 个幽灵（宽恕它是成就 Forbidden Love 的条件之一）。前方是一座大桥，桥上不时有雷球飞来，我们需要扳动机关改变雷球的方向，从而轰开通往塔的道路，整个动作要快。不过桥左边倒数第一、第二两个雕像附近是可以爬下去的，在这两处可以找到第 8 个遗物 FILIPPO'S RAGE 和第 7 枚银币。

进入 CARNAL TOWER 内会遇到新敌人女妖 TEMPTRESS OF LUST。她的动作很快，还会魅惑魔法，在空中用十字架轰是个好办法。扳动机关打碎眼镜蛇口中的毒牙，这样就能来到上层。和这里的诗人对话两次，可以拿到第 9 个遗物 TRISTAN'S DESIRE。这里又有个小谜题，首先要注意的是在上层左边的高台上有第 8 枚银币。谜题的解法是：先把石柱拖出来，



再扳动下层左边的开关，再利用平台扳动上层右边的开关，最后眼疾手快地跳上中央平台即可升走了。

在不断上升的高台上，敌人会源源不断地出现，女妖也会不时干扰你，后来她会直接从自己身上分泌出杂兵，非常恶心。这里的杂兵是无限的，我们需要狂砍女妖的手，当她负痛缩手时平台就会上升，这样就可以扳动左右两侧的机关。首先扳左侧机关调转蛇头，再扳右侧机关喷火，即可驱走恶心的女妖。不过如果动作稍慢的话，两处机关就会复原，要注意。

BOSS 克莉奥佩特拉 Cleopatra

HP：600（ZEALOT 难度）
弱点：重攻击、轻攻击

平台升到顶部时会完全停下来。先往右边前进，从右边下去可以找到第 5 个幽灵（宽恕它是成就 Forbidden Love 的条件之一）。成就"Forbidden Love"要求玩家宽恕 Francesca da Polenta 和 Paolo Malatesta。这两位是《神曲》中著名的悲剧恋人。两人生前都出生于贵族家庭，在一场政治联姻中，弗朗西斯卡被迫嫁给了一位丑男乔万尼。乔万尼的弟弟保罗英俊潇洒，对弗朗西斯卡的处境非常同情，最后两人终于擦出了爱的火花。结果乔万尼大怒，亲手将两人杀害。两人死后沦落进地狱第二圈，遇到但丁后哭诉了其不幸的遭遇，但丁被感动得当场昏迷。

回到平台往左边前进，经过一段放电的路之后，会看到存档点。存档点左边有第 9 枚银币，右边有第 6 个幽灵，从他的位置附近翻到下方的平台，还可以找到第 10 个遗物 ARROW OF PARIS。找齐之后即可放心前进了，前面是 BOSS 战。女妖这回不亲自上阵，而是放出安东尼来和你对打，原来这个难看的女妖就是埃及艳后，真是失敬了。这一战难度不高，注意当女妖为姘头加血时要用十字架将其轰下去。胜利之后获得第 11 个遗物 ANTONY'S STANDARD 和新魔法淫欲之岚（LUST STORM）。之后有 QTE，指令为：↓、↑、→↓←、↑。BOSS 战后是一场坠落戏，平台会不断变小，最后还有一连串空中 QTE。





BOSS 安东尼 Mark Antony

HP：4500（ZEALOT 难度）
弱点：重攻击、反击

自由落体完成后就是一连串喷火机关。小心地来到存档点后，从你来的绳子横着往右爬，能找到第 12 个遗物 RAIN OF GLUTTONY。再往下会遇到地狱三头犬。老实说这是我见过的所有游戏中最不像也最难看的地狱三头犬。这一战只要把地上的喷火机关引发，就能熏倒它的头，之后一阵狂砍后就会出现 QTE。中间的头比较耐打，推荐最后消灭。最后依然是帅气的 QTE 将其秒杀，并拿到第 13 个遗物 AZRAEL'S APPRENTICE。

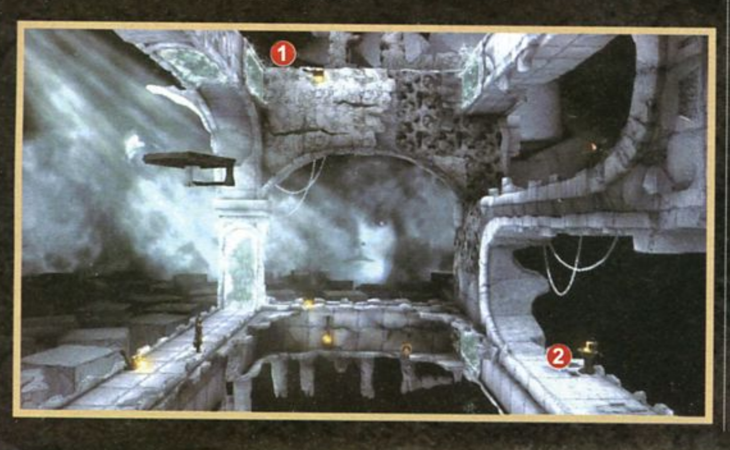
BOSS 地狱三头犬 Cerberus

HP：左右头 4000，中央头 6000（ZEALOT 难度）
弱点：重攻击、轻攻击、魔法
QTE：①② Y；③↑、↓、←、→

暴食 GLUTTONY

继续前进来到沼泽地带，路上会遇到第 10 枚银币和第 7 个幽灵，其位置非常明显，肯定不会错过。过了存档点往前，消灭大批飞鸟后，左侧大嘴里有第 8 个幽灵。再往前会遇到诗人，对话两次拿到第 14 个遗物 CIACCO'S BILE。再往前会进入镜之迷宫，这里首先要对付新敌人饕餮。它的移动速度虽然慢，却是移动投，满嘴的食物渣滓也令人恶心。

镜之迷宫还是设计得有些意思的，这里有①第 11 枚银币和②第 2 块碧翠丝石。具体解法如下：首先搬动上方的机关，从下层爬墙来到最上层，可以取得银币。之后再搬动下方的机关，这时会出现一张桌子，立刻从上层来到桌子上起跳，这样可以来到下层的另一面。之后等飞桌移动到画面左上方时从下层的镜子进去，即可正好落到飞桌上。之后从飞桌往右边跳可以拿到碧翠丝石。如果任由飞桌行动，即可飞出镜之迷宫。





离开镜之迷宫，就来到了通往 GREED 的路上。经过存档点后利用绳索和骨条前进，在某处骨条的上方可以来到一个平台，这里有第 12 枚银币和第 15 个遗物 OCTAVIAN'S GOLD。继续前进，4 个喷火口拦住去路。这里需要利用推箱子时按住 B 不放的蓄力，来瞬间灭掉所有火柱，之后再迅速利用绳索荡过去。经过一连串空中接力后，来到了 GREED。

贪婪

GREED



很快来到上图示位置，这个小小的地方居然藏着不少好东西。首先利用台阶边缘往右爬，可以拿到第16个遗物CROWN OF CARTHAGE。来到右边的高台，再跳到左边的高台，往画面外的方向还有个高台，这里有第13枚银币。站在左边高台仔细观察，可以看到在往画面内的方向还有个隐藏的高台，利用二段跳来到这里，可以取得第3块碧翠丝石。

往前走经过熔岩区，来到齿轮地带，这里有存档点，建议另存新档。往右看会发现第9个幽灵。我们首先需要用二段跳来到如下图所示的齿轮上，再用空中二段转向跳来到达。注意在空中快速输入A才能跳到齿轮上。

接下来到达一个房间，据玩家反应此处有可能出现BUG：开关无法启动，所以我们才会在刚才建议大家另存新档。如果不幸中招，只能从之前的档开始了。这里会出现一种新的双身敌人，它的旋转攻击比较恶心，推荐用魔法轰下来。清光敌人后要解谜，方法很简单：先开高台的机关，再开地上的机关，抓紧时间跳到升降台上冲过针刺门即可。注意在高台的机关旁边有第14枚银币，而在右边的高台上有第17个遗物DEMON'S WING，不要错过。

继续走会来到一个有旋转钉耙的房间。首先跳到下方去，灭掉所有的敌人，这里有第15枚银币。之后回到上面，看准时机，小心地跳到对面，开门拉机关，钉耙就会停止运转。在机关所在门的右边，有第10个幽灵。回到房间中央的高台，有第18个遗物WASTED GOLD。

过了存档点，前面的机关房要求玩家在敌人和齿轮的干扰下拉动机关进门。这里的诀窍是：并不需要把机关拉到底。只要空间够一个人了，即可跳跃进入。进房后又是一场用巨兽虐杀敌人的好戏。打完后出门，再次遇到诗人。谈完之后爬墙，先别急于上去，往右爬有两处可以下去，分别可以找到第16枚银币和第19个遗物COIN OF PLUTUS。这是一个非常重要的装备。





往前走会遇到一身重铠的敌人，样子虽然威武，但是依然吃浮空接投技，轻松搞定。往前有第17枚银币，位置很显眼。前面的火焰神像谜题很简单：用地上的开关转向，用高台上的开关喷火。先轰右边的柱子，这样可以拿到第18枚银币。再轰左边的柱子，即为前进的道路。接下来一段流程乏善可陈，途中有一个转平台的谜题，直到存档点附近会看到第11个幽灵。接下来又是骑巨兽的战斗，不过这回敌人会爬上来拉你下去，需要完成QTE才能幸免于难。由于QTE始终没变化，所以就没什么难度了。不过接下来还要骑巨兽走很远，在之前转平台的地方，需要把台上拖到右侧地面的机关上，然后从神像右侧的墙上爬走。前方的道路都是之前走过的路，一直打到推开命运之轮后便是BOSS战了。

但丁的老爸还是比较厉害的。战斗分三个阶段，打光一定HP后他就会停止动弹一段时间任你鱼肉。第一形态时他主要挥动十字架来攻击，远距离时会扔十字架。近身绕背打加翻滚可以轻松应付这一阶段，亦可用反弹飞行道具的技能来弹回他扔来的十字架。第二形态时他会在地上插十字架，这一招比较恶心，只能跳起应付，可以多使用魔法。第三形态时他更会使用威力很大的范围攻击，不过在使用这一招之前他有很长的硬直时间，如果没有十字架干扰，一直按X键可将其破掉。如果时间来不及的话就老老实实躲远一点吧。注意战斗场地会随阶段的不同而变小，掉下熔岩的话也算失败。打过之后学会了新魔法父之罪（SINS OF THE FATHER），也就是扔十字架那招，同时也取得了第20个遗物EYE OF ALIGHIERO。

BOSS战后往前走，很快就有存档点。在这里往左边走有一个高台，上面有第21个遗物HOARDER'S PURSE。

BOSS Alighiero
HP：8000（ZEALOT难度）
弱点：反击

愤怒

ANGER

这里的环境接近于沼泽地带，一旦落水就不得超生。很快会来到一个需要推箱子压机关的地方，在推箱子下去之前，利用箱子可以来到右边的高台，取得第19枚银币。此处一过，立刻会见到诗人，对话两次后拿到第22个遗物MEDUSA'S CALL。前面有一处闪光的路障，打碎后有第12个幽灵，注意别掉到水中了。往前走有一处需要滑绳才能经过，在路上会看到下方的一个大圆盘和第20枚银币，正常流程的话应该落到圆盘上。如果继续滑绳的话，可以在尽头找到第4块碧翠丝石。不过由于碧翠丝石只有3块，如果你之前已经集齐，那么这里就会变成一些魂，作用不大，可以无视。

继续前进会来到一个火焰房，这里很明显地可以看到第13个幽灵。这个机关算得上是游戏的难点之一。我们需要不断推拉机关让平台上升，而下面的火焰也会不断上升，一旦将平台变为火海就算失败。在路上会遇到不少带火的敌人前来干扰，在机关前进的路上还有障碍需要击碎，需要玩家眼明手快。到顶层之后首先需要继续推拉机关，成功之后左侧会出现新路，爬上去扳动机关就算通过了。之后会看到诗人，他的身边有第21枚银币和第23个遗物GUIDING FLAME。往下走马上就会发现第14个幽灵。

坐船至快到对岸的时候有一连串QTE，指令为：X、Y、X、A。过河后的一段流程没有分支，没有解谜，相对地战斗特别多，同时旁边还有火焰魔神PHLEGYAS喷火挥拳干扰，威力巨大。小心一点的话不难应付。剧情过后但丁驾驶着火焰魔神进入地狱，这段流程里可以享受破坏城市的快感，而且破坏之后也有魂作为奖励。没过多久来到一座桥上，踩踩脚就会落下深渊，继续前进。



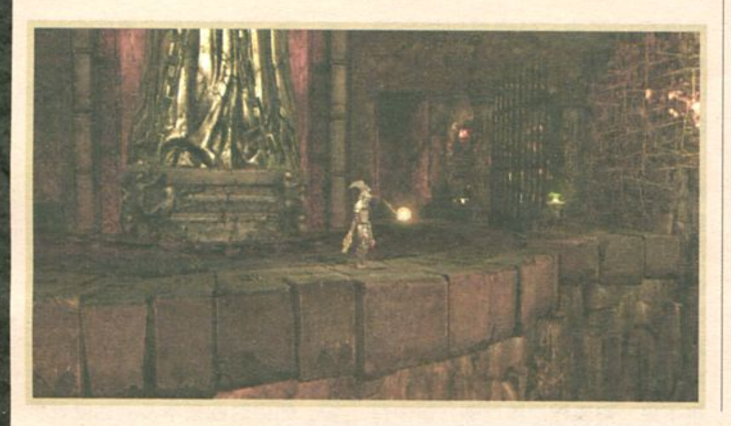
异端

HERESY

爬完绳子后在一扇门前见到诗人，对话两次可以拿到第 24 个遗物 RAGE FO FARINATA。门后有两个火焰长廊，扳动机关可以控制火焰，善加利用的话可以秒杀敌人。不过敌人也会扳动机关企图秒杀你，在第 2 个火焰长廊处可以找到第 22 枚银币。出了第 2 个火焰长廊能看到诗人，从他右边的墙上爬上去，可以找到第 25 个遗物 CALVACANTI'S BLADE。继续前进，爬过绳子后可以看到第 15 个幽灵。

再往前走会遇到新敌人法师 HERETIC，它可以作法让在场所有敌人对十字架攻击免疫，当敌人头上出现方块标记时即表明该能力发动。老规矩，还是浮空后解决。在巨大雕像脚边会与一群敌人大战，这里可以看到右边有一条路（如下图），但被栅栏挡住了，我们只能另寻它路。扳动机关后石像上升，出现新的道路。





有 5 个喷火口的房间里，又需要用到蓄力推箱子的解谜手段，上去之后很快能找到第 16 个幽灵。往前走很快又会来到一个机关房，在可以推动的箱子旁边可以找到第 23 枚银币。这里的谜题要求你开动机关后把箱子推到机关左边将其卡住。成功之后会出现提示，告诉你往回走。还记得刚才那个无法去的地方吗？这时再回去的话就有新路了。

从新路出去会来到旋转平台区，来到上层即可出去。不过这里有两个高台，上里隐藏着第 26 个遗物 SEAL OF EPICURUS、第 24 枚银币和第 17 个幽灵，位置还算醒目，不难找到。可以到顶层关了喷火口之后再来寻找。过了存档点之后地面开始摇摇晃晃，前方是地震区。在进入之前很明显地可以看到一条向下的骨条，爬下去后可以找到第 27 个遗物 FREDERICK'S RING 和第 25 枚银币。地震地带头一次玩的话肯定要死上几次，幸好路程不长。

暴力

VIOLENCE

首先映入眼帘的是巨大的持斧牛头怪。从一道绳子上爬过去，可以找到第 26 枚银币、第 18 个幽灵和第 28 个遗物 SHOE OF NESSUS，真是大丰收。往前走会看到右边有可以破坏的东西，但用绳子够不着，这里要到下方去连续三次扳动机关，让牛头怪的斧头砸飞障碍物才能前进。这个谜题还是略微有点考人的。

往前走会遇到新的蝙蝠人，这种敌人其实就是过去的长角恶魔加了双翅膀，远远地轰十字架就能轻松搞定了。有趣的是当对其造成一定伤害后出现 QTE 提示，成功的话可以拔掉它的双翅，这时它就会变成长角恶魔且体力变满。如果无视 QTE 继续轰杀，反而用不了几下就能直接送其归西。

接下来来到两个喷火的平台，这里会有蝙蝠人干扰。两个平台会交替喷火，看着不对就要赶快到另一边去，如此反复即可。之后下平台，先不急着过河，往反方向走，有第 27 个银币。再从银币旁的墙爬上去，爬到半途会看到左边有路（如右图），里面有第 29 个遗物 ATTILA'S ARMOR。找齐之后即可安心过河。



过河之后左边立刻可以找到第 28 枚银币。前方是邪恶的森林，这里有一种树会吐下有毒的果实，对但丁能造成一击必杀的效果，通过砍树上的红色部分可以让其老实下来。还有一种树被砍之后会喷气，可以把空中的敌人喷下来，这点可以多加利用。在森林的必经之路上可以找到第 19 个幽灵，幽灵的位置往前有一处需要蓄力推箱子跳上坡的谜题。过了这里有存档点，之后会有一个小迷宫，如果走错路的话会回到原地。如果是正确的道路，走几步就会进入战斗，可以据此来鉴别。这场战斗上方有毒树，必须抓紧时间把它打上去，虽说毒树也能秒杀敌人，不过自己被喷中的话就不好玩了。这里打过之后可以学到新魔法自裁之果（SUICIDE FRUIT）。



出了树林来到沙海，很快就能在大路上看到一台高台，上面有第 29 枚银币和第 20 个幽灵（宽恕它是成就 Old Friend 的条件）。这位哥们儿名叫 Brunetto Latini，和但丁是同一时代的人物，他是亚里士多德学派的著名学者，对但丁的帮助颇大，堪称但丁的良师益友。但丁在他的指引下掌握了修辞学，这对其后来写作《神曲》打下了坚实的基础，但丁对维吉尔的崇拜也正是拜其所赐。对于这样一位对自己帮助极大的朋友，但丁自然在《神曲》里对其进行了高度赞扬。

再往前走，会同时看到第 30 枚银币和第 21 个幽灵，位置极其明显，不会错过。银币收集之旅至此完毕。战翻一群魔化的十字军战士后，前面的高台有第 30 个遗物 MEMORY OF ACRE。由于第 31 个遗物是打死 BOSS 后必定拿到的，我们的 31 个



遗物收集之旅事实上也完成了。

来到一处斜坡上，这里我们要抓紧时间把小车推上去，这样才能借助车上的移动平台来到上层。这里的敌人是无限出的，因此动作要快，可以多用从但丁老妈那里学来的魔法打晕敌人，以争取时间。再往前走一会儿，就会进入BOSS战。BOSS是但丁的小舅子，一手持剑，一手持盾。对付他要先保持距离，诱其使用飞剑，然后捡起落地的飞剑打掉他的盾，之后就可以用镰刀尽情殴之了。随着时间的推移，他还会召唤杂兵，盾也会复原。打败他拿到最后一个遗物 FRANCESCO'S FORGIVENESS。

BOSS Francesco

HP：4500（ZEALOT 难度）
弱点：Divine Force，（破盾后）重攻击、轻攻击、十字架
QTE：① B 连按

欺骗

FRAUD

剧情过后出现一个火焰长角恶魔，这家伙算是游戏中最厉害的杂兵了，投技无效，浮空无效。用十字架给它降降火，将其打转濒死时同样有QTE。之后是十次试炼，相当于是《战神》里的挑战关卡，每一次试炼完成之后都可以回复体力和魔力，并有存档点。完成附加条件有额外的魂作为奖励。其中在通往第1次试炼的路、完成第3次试炼的路上、完成第9次试炼的路上，可以分别找到第22、23、24个幽灵。位置都很明显，绝对不会错过。

试炼1：在无限魔力的条件下干掉所有的敌人。75秒内过关有特别奖励。如果给魔法父之罪升过级，在这里调最高难度的话很轻松就能拿到666连击的成就。

试炼2：达成100连击。30秒内达成有特别奖励。装上增加连击维持时间的遗物比较简单。

试炼3：杀死5个身处空中的敌人。1分钟内达成有特别奖励。利用长按Y的浮空技可轻松搞定。

试炼4：在空中停留8秒。杀死两个敌人完成试炼有特别奖励。活用之前介绍的空中连投可轻松搞定。还有一个很贱的办法是把长角恶魔打到QTE状态时，发动X键的终结技，如果是需要连按B键的那种，是算玩家浮空的。这时候只要掌握按键节奏即可轻松坚持8秒钟不下来。

试炼5：保护平民。所有平民健在的话有特别奖励。用十字架可轻松完成。

试炼6：不用魔法干掉所有敌人。1分钟内过关有特别奖励。

试炼7：在体力不断减少的情况干掉所有敌人。1分钟内过关有特别奖励。

试炼8：不用防御干掉所有敌人。1分钟内过关有特别奖励。

试炼9：在连击不中断的情况下干掉所有敌人。1分钟内过关有特别奖励。装上增加连击维持时间的遗物比较简单。

试炼10：干掉所有敌人。5分钟内完成有特别奖励。



背叛

TREACHERY

在第一个存档点旁即可看到第25个幽灵。完成在风神面前的战斗后，利用绳索荡到骨条之上，往上爬有第26个幽灵。继续前进会来到一段冰桥，这里只能慢慢行走，因此要善于观察地形，一旦走到不稳定的冰面上就马上退回安全位置，如此步步为营的话不难通过。走到尽头会发现最后一个幽灵，同时还有存档点，打碎右边发光的巨大障碍物即会进入最终BOSS战。

最终BOSS第一形态主要是用手捶地攻击，捶地会产生震地波、冰柱、火花等多种效果，比较难对付，高难度下玩家要看准时机跳跃躲避，一旦被捶翻在地就会连续受





创。在捶地时BOSS还会召唤旋风，有点防不胜防，被风刮起时有QTE可以受身。BOSS主要靠用十字架打脸，当它受到一定程度创伤时就会昏迷，这时就可以趁机用十字架对其腹部猛轰。BOSS有时手会留在地面上，此时有QTE指示，成功的话可以靠近它的脸部狂殴，只是机会不常出现，而且转瞬即逝，必须时刻保持在场地中央才来得及。

最终BOSS第二形态的防御力高得出奇，威力倒是很大，打起来颇有些让人无语。对付它可以使用LT+A或LT+Y这两招，如果施展开来的话可以将它的招式全部打断，当然还是有挨打的可能。LT+A的安全系数较高，但威力略小。

最终BOSS第三形态要相对简单一些，它会飞在空中，此时除了它使用火焰那招时都可以按RB键在空中接近它一阵猛砍，还可以使用魔法父之罪来定住它。当把它的体力打光之后，会出现剧情，此时只要完成一连串的QTE（指令为：→、←、X、B连按）即可将其送回老家了。

BOSS Lucifer

HP：第一形态10000，第二形态12000，第三形态4000（ZEALOT难度）

弱点：（第一形态）十字架，（第二形态）重攻击和魔法，（第三形态）魔法

通关之后

通关之后会追加地狱门（Gates of Hell）模式和二周目游戏（RESSURECTION MODE），并追加最高难度以及一套新服装。

地狱门模式是一个由50小关组成的大关，可以继承之前的记录进行挑战。地狱门模式有时间限制，除了完成一关后有时间奖励之外，不受伤过关、发动惩罚或宽恕也有时间奖励。打过50关有一个成就，由于和难度无关，所以不妨调最低难度来打。

二周目游戏的进入方法是选择NEW GAME，这时就会询问玩家是否接续之前的记录了。二周目游戏可以继承之前取得的一切东西，惟一不同的就是二周目会直接从冥河开始，跳过了之前人间的一大段内容。

目前本作的追加下载内容“黑森林下载包”已经上架，这是游戏的前传关卡，时间不长。这个DLC还追加了40点成就，内容只有两项，分别是：完成DLC关卡、不迷路通过黑森林。



全成就列表

名称	点数	取得方法
Abandon All Hope	15	剧情相关
Bad Nanny	10	干掉20个婴儿敌人
Betrayed with a Kiss	10	找到20个银币
Bitter Sweet	50	剧情相关
Brotherhood	40	剧情相关
Burning Eyes	10	把卡农的头扔回冥河
Confessional	10	干掉5个法师
Countermeasures	10	用反击干掉20个敌人
Dark Relics	20	找到所有的罪恶之遗物
Death's Apprentice	30	罪恶达到7级
Demon Slayer	10	杀掉30个长角恶魔
Footsteps of a Traitor	10	找到10个银币
Forbidden Love	20	宽恕Francesca da Polenta和Paolo Malatesta



名称	点数	取得方法
Gates of Dis	35	剧情相关
Gates of Hell	60	完成地狱门模式
Give Me Strength	10	打开20个体力之泉
Holy Man	30	学会神圣的所有技能
Holy Warrior	10	干掉30个杂兵
Indigestion	10	干掉5个饕餮
Light in the Dark	30	神圣达到7级
Light Relics	20	找到所有的神圣之遗物
Like Father Like Son	25	剧情相关
Lovers Torn Asunder	25	剧情相关
Lucifer's Match	100	剧情相关
Man of Evil	30	学会罪恶的全部技能
Masterpiece	10	打出200连击
Old Friend	20	宽恕Brunetto Latini
Poetry in Motion	20	打出666连击
Power of the Cross	20	找到3个BEATRICE STONES
Precious	10	找到1个BEATRICE STONES
Relic Hunter	10	找到1件遗物
Sentence the Judge	25	剧情相关
Slaughter at Acre	5	剧情相关
Sorcerer's Apprentice	10	打开20个魔力之泉
Soul Reaper	50	获得6万个白魂
Superstition	10	用魔法干掉20个敌人
The Damned	50	惩罚或宽恕全部27个幽灵
The Great Worm	25	剧情相关
The Guide	40	与所有位置的维吉尔对过话
The Harrowing	35	剧情相关
Warming Up	10	完成50连击
Well Done, Judas	20	找齐全部30枚银币

本作的全成就应该可以在12小时内搞定。真正需要留到二周目的成就是学会神圣或罪恶的全部技能，也就是说，其实二周目是不用打完的。再次提醒一句，本作的全成就与难度没有任何关系。



质量效应2	EA/BioWare	动作角色扮演
X360	Mass Effect 2	美版
	2010年1月26日	1人	59,99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

《质量效应 2》是一款极其优秀的美式角色扮演游戏，战斗方式为即时的第三人称视角射击，操作和战争机器类似，手感很不错，和其他的单纯射击游戏手感不相上下。庞大的世界观是系列的招牌，作为三部曲的第二部作品，本作将剧情进一步展开，继续讲述人类英雄施佩德指挥官带领同伴一同为全银河系的未来殊死战斗的事迹。游戏中玩家将在广袤的银河系中漫游，丰富的任务和星球、大量的资料，让整个游戏异常丰满。剧本非常出色，角色之间的对话一丝不苟，丰富的对话选项直接影响故事的发展，流畅自然，给人一种扮演科幻小说中的传奇角色进行伟大冒险的快感。不管从哪一方面看，本作都有着傲视群雄的素质，是喜欢角色扮演或射击游戏的玩家不可错过的佳品。不过本作对英文的要求较高，如果读不懂游戏中的剧情会失去很多乐趣，本文的流程以剧情介绍为主，将主线流程中可能卡关的地方进行了解释。

文 雷电　美编 anubis





系统

操作

左摇杆	移动
右摇杆	视角
方向键↑	让同伴攻击指定敌人
方向键←	单独控制第一同伴行动
方向键→	单独控制第二同伴行动
方向键↓	让同伴到自己身旁
LT	瞄准
LB	按一下为发动指定能力，按住为打开武器菜单
RT	射击
RB	按一下为发动指定能力，按住为打开能力菜单
A	靠近掩体按一下为靠墙，按住A并推左摇杆跑动
B	近身攻击
Y	发动指定能力
X	按一下为换弹夹，按住为切换到上一把武器
RS	显示地图/显示目标所在地点
START	暂停菜单

菜单介绍

开始新游戏和记录

大部分非战斗状态都可以存储记录，可以选择新建记录，每次记录都会在当前记录次数上叠加序列号，这样可以轻松分别存档新旧，但是每个角色下的记录有最大数量限制。

在刚进入游戏时的主菜单可以选择恢复游戏（RESUME）、开始新游戏（NEW GAME）或读取记录（LOAD GAME）。要注意的是恢复游戏是按照系统存储记录的时间恢复的，而不是按存档的序列号，因此，在没有连LIVE，也就是说无法调整主机正确时间而导致存档时间错乱的话，恢复游戏就总是会恢复到一个奇怪的存档位置，因为推荐选择LOAD GAME选择自己想要进行的记录开始游戏。

开始新游戏时会创建新角色，不同角色的记录是分开整理的，非常方便，读取记录时按Y可以切换生涯（Switch Careers），也就是切换不同的角色。

任务日志 Journal

包括主线任务（Mission）和支线任务（Assignment），主线任务是让主线故事进行下去要完成的任务，里面包括必须要完成的任务，也包括一些并非必须完成的任务，比如单纯想要完成主线可以不完成角色名字开头的提高同伴忠诚度的任务（Loyalty），召集所有同伴应该不是什么无聊的事情，大家应该把全部同伴都召集到。完成忠诚任务会影响到最后的结局，而且会开启忠诚任务对应的同伴的特殊能力，要想战胜强大的敌人，很多能力不容错过。支线任务都是比较小的任务，包括为特殊NPC寻找一些道具等，你还可以在自己的私人终端（Private Terminal）获得支线任务，扫描宇宙中的星球也可以开启支线任务。



词典 Codex

《质量效应》的故事非常庞大，涉及的名词也非常多，要想全面了解一个游戏的故事，就要到这里查看词条了。

小队 Squad

检查施佩德和当前跟随的同伴的状态，可以为角色分配技能点数，查看升级所需的经验值和各种状态。

选项 Options

游戏菜单，调整亮度、是否开启电影噪点效果（Film Grain）、操作、在线设定和退出游戏。

游戏画面



1. 当前武器：当前装备的武器，左边的数字是当前弹夹的剩余弹药数，右边的小数字是当前武器所剩的弹药数，下方的横条是当前弹夹中弹药残余量的图形化显示。

2. 护盾和生命：蓝色的时候为自己的护盾值（屏障），当护盾被打掉后会变成红色的生命条，生命条减完角色死亡。受伤后躲在掩体后面等一小段时间就会恢复护盾值，护盾值恢复后生命值会自动回满。当露出红色生命条时就要赶快找掩体躲避了！可以使用医疗包恢复生命值，但是初期医疗包不能恢复护盾，可以通过升级让自己使用医疗包时直接恢复全部的护盾值。

如果角色死亡，选择Resume会像提取记录时一样选择存记录的主机时间最晚的一个，所以如果不连LIVE也并不能提取最后一个自动存档，选择Load手动选择自动存档继续游戏是比较好的选择。也可以读取"RESTART MISSION"回到诺曼底号重新选择行动，这是为了避免自己能力无法达到当前任务要求想退出任务以后再来的后备措施。

3. 队友状态：队友的头像会直接显示在这里，如果队友在使用了能力后，冷却条也会在头像下方显示。当头像变红时，说明其护盾已经被打破。当头像变灰时，说明队友生命值已经耗光，可以选择使用治疗包救活同伴，治疗包会恢复所有队友的生命，不管距离远近，如果不管的话也没关系，只要能让主角活着结束当前的战斗，所有同伴都会自动复活。

4. 敌人状态：准星对着敌人时屏幕上方就会显示敌人的名字和状态。

5. 其他情报：右下角会根据不同情况显示不同情报。当获得新物品、新词条时会在这里显示，在任务中按下右摇杆会显示指南针和目标所在方向（箭头）。另外，在特殊的场合，比如要保护某人时，目标NPC的生命值就会直接显示在右下角。

角色创建

选择开始新游戏后，玩家可以选择是否继承前作的角色记录。如果有前作记录的话，推荐一定要继承，不仅可以获得较好的初始状态，还可以将前作中的各种行动导致的结果继承到本作的世界中，比如在前作中同伴的生死和好感度等，都会影响到本作的剧情，非常有意义！不过多亏了Cerberus的科技，可以在序章之后改变自己的外貌特征。如果没有继承角色，就要创建全新的角色，包括角色的身世背景。

开始新游戏后要设定一些内容，包括角色的姓名（只可以改变名字，姓氏只能是Shepard，翻译为施佩德）、性别（男，Male；女，Female）。



初始设定

1. 战斗难度 Combat Difficulty
一共有5个战斗难度，一旦设定就无法更改，除非重新开始新游戏。从低到高依次是：Casual、Normal、Veteran、Hardcore、Insanity。

2. 自动升级 Auto Level Up
将这项关闭之后，主角和队友升级后都要手动分配技能点数，推荐关闭(OFF)。

3. 字幕 Subtitles
是否显示对话字幕，以后也可以在选项中更改。

4. 队友能力使用 Squad Power Usage
打开这项后，队友会根据情况自由使用各种能力进行战斗。关闭的话队友只会释放必要的防御能力，不会主动用特殊能力进攻，你必须手动使用队友能力。

注：Quickstart，选择快速开始游戏可以让玩家最快进入游戏，主角的样貌和身世为默认设定，职业是战士。

样貌

玩家可以自定义角色的外貌，从上到下依次是Facial Structure(面部大致轮廓)、Head(头部大致形状)、Eyes(眼睛颜色、形状和位置)、Jaw(下巴的线条)、Mouth(嘴部形状、大小和深度)、Nose(鼻子形状、高度和深度)、Hair(头发，不同的发型和颜色)、化妆(只有女性可以选择，改变唇色增加眼影和腮红)。



背景和档案

玩家可以选择主角的出身，分为三种：

太空人 Spacer：父母均是联盟军队的人，你在太空船出生，居无定所，每过几年就会搬家，在18岁追随父母脚步正式参军。

殖民地人 Colonist：在Attican Traverse的Mindoir殖民地出生长大，16岁时，奴隶贩子袭击Mindoir，家人和朋友遇害，你被一个路过的联盟巡逻船救出，几年后正式参军。

地球人 Earthborn：你作为一个孤儿在地球上的一个大城市中长大。18岁时，为了摆脱各种帮会的纠缠到联盟参军。

选择背景出身之后要选择角色的心理档案，也分为三种：

孤独幸存者 Sole Survivor：在服役期间，一次任务陷入危难中，你落入敌人的陷阱，经历了肉体的折磨和精神的压力，程度非常严重，会让任何人陷入破损的人格。你周围的人都倒下了，只有你一个人活了下来并讲述这段故事。

战争英雄 War Hero：在你参军的早年间，发现自己身陷敌军重围之中。你以一己之力救出同伴并且击退了敌人，完成了不可能完成的任务。你的英勇事迹为你赢得了联盟的奖章和荣誉。

无情者 Ruthless：在你的军旅生涯中，你只有一个基本准则，那就是不惜一切完成任务。你冷血、深谋远虑、残忍。你冷酷的性格和名声让周围的人对你敬而远之，但是当面对不允许失败的任务时，你却是非常合适的人选。

不同的背景和心理档案在新作的道德系统中会影响你的正直、叛逆度的增长速度。在流程中选择各种影响道德度的行动时，Earthborn和War Hero会得到正直方向的加成；Spacer和Ruthless会得到叛逆方向的加成。



职业

游戏一共有六个职业可供选择，不同的职业有不同的强项和弱点，因此会导致不同的玩法。每个职业通过三个属性定性——能力训练、武器训练和弹药训练。武器训练决定你可以使用的武器种类；弹药训练决定你可以使用的弹药种类；能力训练决定你可以在初始时学会的能力，不过这并不是绝对定死的，通过升级你可以学会额外的能力。

每个职业都有一个职业专精的技能，这是其他职业无法学习的，比如渗透者的狙击能力、超能力者的能力冷却技能等。

战士 Soldier

提示：战士拥有比其他职业更多的生命值。

战士是纯粹的战斗专家。是最强的枪械专家。拥有最广泛的武器使用范围，可以使用全部的特殊弹药种类。

能力训练	Adrenaline Rush、Consussive Shot
武器训练	Assault Rifle、Heavy Pistol、Shotgun、Sniper Rifle
弹药训练	Cryo、Disruptor、Incendiary

渗透者 Infiltrator

提示：希望使用狙击枪杀敌人于无形的玩家可以选择渗透者。

渗透者是科技和战斗专家，拥有可以让自己隐形的特殊技能。在任何距离都拥有致命的杀伤力，有广泛的武器、装备和能力，可以对付各种敌人。

能力训练	AI Hacking、Incinerate、Tactical Cloak
武器训练	Heavy Pistol、Sniper Rifle、Submachine Gun
弹药训练	Cryo、Disruptor

先锋 Vanguard

提示：适合喜欢冲锋和近距离交战的玩家，Charge的应用是关键。

先锋使用高风险、高回报的战术，快速接近敌人并且在近距离使用武器和超能力摧毁敌人。

能力训练	Charge、Pull、Shockwave
武器训练	Heavy Pistol、Shotgun、Submachine Gun
弹药训练	Cryo、Disruptor

哨兵 Sentinel

提示：要善于使用两种能力，多用Tech Armor就很难被杀死。

哨兵非常独特，同时拥有科技和生化超能力，没有超能力者和工程师的专精，但是拥有更广泛的适用性。

能力训练	Cryo Blast、Overload、Tech Armor、Throw、Warp
武器训练	Heavy Pistol、Submachine Gun
弹药训练	无

超能力者 Adept

提示：Singularity是非常强大的能力，可以将敌人统统弱化！

超能力者善于使用强大的超能力弱化、摧毁敌人。缺少武器和弹药训练，但是善于不费一枪一弹干掉敌人。

能力训练	Pull、Shockwave、Singularity、Throw、Warp
武器训练	Heavy Pistol、Submachine Gun
弹药训练	无

工程师 Engineer

可以在战场上召唤出一个浮游炮为你战斗，善于摧毁敌人防线。

能力训练	AI Hacking、Combat Drone、Cryo Blast、Incinerate、Overload
武器训练	Heavy Pistol、Submachine Gun
弹药训练	无

升级

角色完成任务可以获得经验值(EXP)，每1000经验值升一级，最高30级，需要29000点EXP。前20级，每升一级主角获得2点技能点数(Talent Point)，20级以后每级获得1点技能点数。伴随升级，同伴也会获得技能点数，不过数量要比主角少一些。技能点数可以用在学习新的能力或升级已有能力上。每个能力的一级需要1点技能点数，二级需要2点，三级3点，四级4点。

交涉系统

道德 Morality

本作的道德系统会影响到剧情的发展，通过对话中选择不同的选项影响道德值。道德以两种标准表现：正直（Paragon）和叛逆（Renegade）。两种道德值同时存在，并不会此消彼长，做善事增加正直度，用叛逆的方式处事增加叛逆度，但是世间的事情有些并没有绝对的黑白，这些灰色的处事方法会同时增加两种属性。

正直，基本上可以判定为一个善良的人，处事有原则，会选择正确、公正的处事方式，即使公正的方法有时候会让任务更难完成。

叛逆，并非邪恶，但是可以认定为咄咄逼人或自私的个性。叛逆的角色会更多地考虑自己的处境而不去过多考虑其他人的感受，在完成任务和自身利益间选择时，会选择后者。

选择正直的行动（对话中显示为蓝色，在左上角）增加正直值，选择叛逆的行动（对话中显示为红色，在左下角）增加叛逆值，随着流程进行，道德值的增加使得玩家拥有更多机会出现偏向一方的选项。

因为可以选择处事方法的情况有限，所以如果一会儿正直一会儿叛逆，将有限的道德点数分散到两边，那么有可能无法在一些特殊情况下出现最极端的处事方法。道德会影响流程的进行、同行的角色，还会影响你的外貌特征，偏向正直，你脸上的伤疤会逐渐复原，偏向叛逆，伤痕会加剧。

打断 Interrupts

在对话中，有时候你会在屏幕的下方看到正直、叛逆图标。左下角显示正直图标，对应LT；右下角显示叛逆图标，对应RT。在出现时按下相应按键，主角会展开极端行动打断对话。“打断”的时机有限，如果在一定时间内没有展开行动，“打断行动”会消失，无法继续进行。道德值决定是否出现“打断行动”。



对话 Dialog

对话是游戏的重点，通过与各种角色对话才能将流程进行下去。对话的选择方式是摇杆在对话选择环上高亮选项，按A键选择对话，如果按X键就可以快速跳过当前字幕对应的对话和到下一段字幕出现前的过场动作。

对话环的对话选项分布是有一定规律的，一般情况下，左半环上是对当前情况的进一步调查（Investigation），右半环是对当前情况的总结性话语，对情节有推动作用。

另外，上半环一般是比较正直、公正、友善的选项，下半环则是叛逆、邪恶、自私的选项。因此要想向正直或叛逆两者之一的道德标准发展角色的话，按照上、下半环来选择对话就不会有太大偏差。

蓝色和红色的极端行动属于例外的分布情况，需要达到一定的道德值才会出现。



友好度

和同伴之间存在友好度，平时多和同伴对话，并选择积极的对话，不要无理、不要太暴力，要尽量符合同伴的态度，就可以提高友好度。每次对话之间隔一段时间才会有新的对话项目出现，一般要完成至少一次任务才行。

随着流程进行出现的忠诚度任务（Loyalty），选择积极的方式完成任务，可以增加友好度。

友好度提高到一定程度就会让同伴进入忠诚状态。还可以和同伴发展浪漫的恋爱关系。性别不会完全影响恋爱。女性主角可以和Jacob、Thane、Garrus发展恋情；男性主角可以和Miranda、Jack、Tali发展恋情。持续不断地提高同伴的友好度，偶尔放开手脚，选择调情、挑逗的语言，会有意想不到的结果。在最终任务开始前，就会发生“浪漫情节”……你知道我指的是什么……

不过，一定要小心自己的行为和语言，错误的话语会直接结束两人的浪漫关系。

星际旅行

获得诺曼底号后，在诺曼底号二层的银河系地图（Galaxy Map）处可以控制飞船进行星际旅行，这也是让流程进行下去的方法。星际旅行使用的地图分为四层，范围从大到小依次是银河系视角（Glaxy）、星云视角（Cluster）、星系视角（System）和星球视角（Orbital）。

通过质量中继站（Mass Relay）可以进入银河系视角，显示出所有已经探出的星云，这些星云内每个都有各自的质量中继站可供诺曼底号进行空间跳跃。

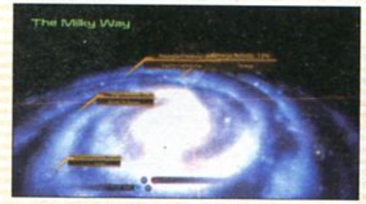
通过质量中继站无法直接进入星云（Cluster），只能直接进入单一的星系（System），在星系中有很多星球在轨道上围着中央的恒星旋转（地图上实际是静止的）。

从星系视角中可以看到最外围绿色轨道上有箭头指向同属一个星云的其他星系，通过这些箭头就可以让飞船飞入星云视角，只有在星云视角飞行才会消耗飞船的燃料（Fuel），要想到达没有质量中继站的星系，必须靠这个视角才行。不过主线任务所在的星系内都有质量中继站。在星云中飞行时，燃料耗尽也不用怕，诺曼底号会强制退回到有质量中继站的星系内。

飞到星球旁边按A就可以进入星球视角，在这里，可以着陆的星球按A着陆，没有任务的星球可以按Y进行扫描，之后可以进行矿物质开采，按X退回诺曼底号，按B退到星系视角。

所有视角下，不管是星云、星系还是星球，已经到访过的地方都会标注名字。如果有任务的话，就会在名字下方显示出任务提示。非常重要，便于玩家将流程进行下去！

在星系视角下可以找到一些燃料仓库（Fuel Depot），靠近后可以按Y购买探测器，按A购买燃料（按住购买较方便）。



▲银河系视角



▲星系视角



▲星云视角



▲星球视角

商业贸易 Commerce

开采 Mining

升级武器、装备所需的大量矿物质，依靠在任务中取得的少量矿物质根本不够，开采星球是获得矿物质是最有效的方法，一共有4种矿物质，稀有度由低到高依次为：Palladium（钯）、Platinum（铂）、Iridium（铱）、Element Zero（零号元素）。其实前三种都比较常见，只有零号元素最难收集，只有之前有生物生存过的星球才有这种元素。

有主线任务的星球不可以进行开采，有支线任务的星球可以选择开采，未到访过的星球显示为“未探索（Unexplored）”，进入星球画面后按Y进行扫描，之后右上角会显示该星球的矿物质蕴含量，含量从高到低依次是：Rich（富有）、Good（优秀）、Moderate（一般）、Poor（贫乏）、Depleted（枯竭）。Rich和Good状况的星球，在开采时会得到更多的矿物，经过开采，星球的矿物含量等级会下降。不要在矿物质贫瘠的星球上浪费探测器。

在星球视角按Y对星球进行整体扫描便开始星球开采，开采时控制光标在星球表明移动，按LT就可以进行扫描，扫描时光标移动缓慢（升级后可提高一点速度），右侧的示波图表示光标所在位置的矿物质储存程度，通过点按LT扫描可以提高效率。当看到波动时便按住LT在附近缓慢移动光标，直到波动达到尽可能的最大程度，按RT发射探测器，探测器落在星球表面后就会立

刻获得矿物质，探测器周围小范围内就不再有矿物质可以再次提取了。

探测器在燃料仓库（Fuel Depot）购买，每个100点信用点数，最初上限是30个，通过升级可以达到60个。

另外，在星球上开采矿物质时，有时候会听到杂音，并且出现白色波形，屏幕上还会显示“发现异常（Anomaly Detected!）”，在声音最清楚，白色波形最大的时候发射探测器就会发现新的支线任务，之后可以登陆星球进行任务。

信用点数和商店 Credits and Shops

完成任务、骇客一些道具、调查一些箱子之类的东西可以获得信用点数。Illium、Citadel或Omega都有各种商店，可以在商店内的自动贩卖机处购买武器、装甲和升级，以及一些装饰物品（会摆放在诺曼底号的施佩德个人房间内）。通过和店长对话，可以说服他们为物品打折。

骇客和解码 Hacking and Decryption

骇客和解码是本作的两种迷你小游戏，在调查一些门、箱子、数据存储器等道具时，会出现这些迷你游戏。都有时间限制。

骇客游戏中，光标停留在蓝色点上会显示图标，选定一个点后再将光标停留在其他点上就不会显示图标了。这相当于一个“记忆”小游戏，将相同图标的点连接起来，完成四个连接骇客成功。

解码小游戏需要在下方不提供滚动的密码片段中选择与上方目标密码片段相同的片段，连续选对三个解码成功。其中红色的片段为坏区，移动到红色区域就会减少一个之前找对的片段，如果在红色区域按A确定的话就会使解码失败。

对于箱子等，完成迷你游戏可以获得信用点数，失败就无法再次尝试。对于必须要通过的上锁的门，可以尝试多次。





同伴和忠诚技能

游戏中一共有10个同伴，每个同伴都有自己的特长，如果取消自动升级的话，每次收到新同伴后，在带其上战场开战前一定要记得为他分配技能点数！

每个队员技能表最下方的一个技能需要完成与其对应的忠诚任务才可以开启，之后主角也可以通过研究“Advanced Training”学会同伴的“忠诚技能”。在学会忠诚技能后会获得相关的成就，取得相关成就后（不需要通关）开始新游戏创建角色时就可以继承一个忠诚技能。

控制同伴作战是非常重要的，如果开启同伴自动使用能力的话，同伴会自由作战。但是你也需要时刻调整同伴的战术，尤其是在高难度下。

■按方向键↓让同伴跟随自己。

■准星对准敌人时，敌人身上会有一个边框，这时候按方向键↑，两个同伴就会一起攻击指定的敌人。

■方向键←、→已经设定为对应同伴技能时，准星对准敌人，方向键←、→就可以控制两个同伴分别用不同的技能攻击指定的敌人。

■准星未对准敌人，而是对准任意位置的地面时，按方向键←、→可以分别控制不同的同伴到指定地点去，如果对准掩体后面，就可以控制同伴躲到掩体后。这是布置阵型的好方法。



Jacob

前联盟成员，现受雇于Cerberus。Incendiary Ammo可以有效击败有机生命，对Geth等机器人效果欠佳。

武器训练	Heavy Pistol、Shotgun
被动技能	Cerberus Operative
标准能力	Incendiary Ammo、Pull
忠诚技能	Barrier，释放一个可以吸收大量伤害的护盾

Miranda

Cerberus的成员，施佩德的副指挥官。擅长生化和科学技能。Overload和Warp善于摧毁敌人的屏障和护盾。

武器训练	Heavy Pistol、Submachine Gun
被动技能	Cerberus Officer
标准能力	Overload、Warp
忠诚技能	Slam，生化技能，将敌人甩到空中

Mordin

Salarian科学家，头脑灵活，脑筋转的比嘴快，语言习惯独特，说话速度极快。

武器训练	Heavy Pistol、Submachine Gun
被动技能	Salarian Scientist
标准能力	Incinerate、Cryo Freeze
忠诚技能	Neural Shock，对有机生物造成伤害

Grunt

在实验舱诞生的试管婴儿，是几乎完美的Krogan战士，坦克型肉盾。

武器训练	Assault Rifle、Shotgun
被动技能	Krogan Berserker
标准能力	Concussive Shot、Incendiary Ammo
忠诚技能	Fortification，增强Grunt的装甲，可以吸收伤害

Garrus

Turian战士，曾经与施佩德一起对战Saren和Sovereign，出色的狙击手，强力队员。

武器训练	Assault Rifle、Sniper Rifle
被动技能	Turian Rebel
标准能力	Concussive Shot、Overload
忠诚技能	Armor-Piercing Ammo，穿甲弹

Tali

Quarian人，施佩德曾经的同伴，科技专家，对AI有深刻研究。浮游炮是她的强力技能。

武器训练	Heavy Pistol、Shotgun
被动技能	Quarian Machinist
标准能力	AI Hacking、Combat Drone
忠诚技能	Energy Drain，吸收敌人的护盾并填充到自己身上

Jack

零号实验体Jack被认为是银河系中最强的人类生化超能力者。拥有大量犯罪历史。不过如果敌人有较强的护盾或屏障，就很难发挥效果。

武器训练	Heavy Pistol、Shotgun
被动技能	Subject Zero
标准能力	Pull、Shockwave
忠诚技能	Warp Ammo，扭曲弹药

Samara

Samara是Asari族战士，是一个Justicar，目标是消灭一切邪恶势力，为此不惜使用一切极端暴力。生化超能和突击步枪的组合非常罕见，合理应用会有奇效。

武器训练	Assault Rifle、Submachine Gun
被动技能	Asari Justicar
标准能力	Throw、Pull
忠诚技能	Reave，破坏神经系统或机械系统，阻止他们恢复生命，攻击有机生命时会恢复自己的生命。

Thane

一个刺客，拥有对大群敌人的压制作用。

武器训练	Submachine Gun、Sniper Rifle
被动技能	Drell Assassin
标准能力	Throw、Warp
忠诚技能	Shredder Ammo，粉碎弹，消耗有机体的生命值的强力弹药

Legion

一个Geth机器人，在主线流程的最后阶段加入队伍。拥有强大的护盾，在战斗中可以承受更多伤害。

武器训练	Assault Rifle、Sniper Rifle
被动技能	Geth Infiltrator
标准能力	AI Hacking、Combat Drone
忠诚技能	Geth Shield Boost，制造出一个Geth护盾反射敌人的攻击保护自己。

武器和护甲

护甲

护甲	中文	颜色
Shield	护盾	蓝色
Armor	装甲	黄色
Barrier	屏障	紫色
Health	生命值	红色

游戏中的角色总共有4种"血条"不同的敌人拥有不同的血条，从上到下排列，有机生物的最后一条是生命值，机器人等最后一条是装甲。将所有的血条都耗光才可以消灭敌人。

武器

游戏中一共有六大种武器。找到武器或研制出新武器后，就能量产了，所有角色都可以装备（当然需要该角色可以使用这种武器才行）。

除了重武器外，所有武器都共用同一种弹夹——Thermal Clips，敌人死后会掉落，场景中也会存在弹药夹，靠近后会自动捡起，增加除了重武器外的其他武器的弹药。重武器的弹药只能在场景中特殊的弹药箱中才可以捡到，所以非常珍贵。

每次出战前都可以选择自己和两个同伴的武器，在任务中也可以在武器柜（Weapon Locker）更换武器。杀伤力最高的重武器只有主角可以使用。

突击步枪 Assault Rifle

武器	描述
M-8 Avenger Assault Rifle	近距离高精确度，全自动杀伤力强。对护盾、装甲和生化屏障有效
M-15 Vindicator Battle Rifle	5发连射，高精确度，在任何距离都有很强的攻击力，对护盾、装甲和生化屏障有效
M-76 Revenant Machine Gun	高速射出的子弹比普通突击步枪攻击力高，但是命中率较低
Geth Pulse Rifle	对护盾和生化屏障非常有效

重武器 Heavy Weapons

武器	描述	备注
M-199 Grenade Launcher	高速发射的榴弹发射器，范围攻击。对护盾、装甲和生化屏障有效	攻击敌人身前脚下的地面获得最好效果
ML-77 Missile Launcher	高速发射的导弹发射器，带有追踪效果。对护盾、装甲和生化屏障有效	追踪能力使其可以绕过一些障碍物，瞄准敌人后按住射击键可以连续发出多发导弹，研究取得
M-622 Avalanche	冰冻冲击拥有5米范围。对护盾、装甲和生化屏障有效	被冰冻的敌人会受到更大伤害，研究取得
M-920 Cain	大范围高伤害，对护盾、装甲和生化屏障非常有效	非常强大，但是弹药消耗量大，对付BOSS比较合适，研究取得
Collector Particle Beam	Collector的光线枪，对护盾、装甲和生化屏障非常有效	在Horizon的任务中获得

重型手枪 Heavy Pistol

武器	描述
M-3 Predator Heavy Pistol	可靠性高，高命中率的服务器。对装甲有效，但是对护盾和生化屏障效果差
M-6 Carnifex Hand Cannon	高准度，拥有致命杀伤力的服务器。对装甲有效，但是对护盾和生化屏障效果差

霰弹枪 Shotgun

武器	描述
M-23 Katana Shotgun	普通的军用霰弹枪。近距离攻击力极强，但是远距离杀伤力非常低。对护盾和生化屏障非常有效，对装甲较弱
M-27 Scimitar Assault Shotgun	连发散弹枪，近距离有效，远距离效果下降。对护盾和生化屏障非常有效，对装甲较弱
M-300 Claymore Heavy Shotgun	罕见的Krogan人的霰弹枪，近距离强，远距离弱。对装甲、护盾和生化屏障都有效

狙击步枪 Sniper Rifle

武器	描述
M-92 Mantis Sniper Rifle	高伤害的狙击枪，远距离准确度一流，但是射击频率非常低。对装甲非常有效，但是对护盾和生化屏障效果欠佳
M-97 Viper Sniper Rifle	远距离高准确度和杀伤力，对装甲非常有效，对护盾和生化屏障效果一般，但不太差
M-98 Widow Anti-Material Rifle	对装甲非常有效，同时对护盾和生化屏障也有一定效果

冲锋枪 Submachine Gun

武器	描述
M-4 Shuriken Machine Pistol	三发连射的手枪，对护盾和生化屏障非常有效，对装甲效果一般
M-9 Tempest Submachine Gun	近距离非常有优势，但是远距离命中率低，对护盾和生化屏障有效，但是对装甲效果一般

弹药效果

游戏中增加弹药数量的弹夹虽然只分为两种，但是每个角色都可以发射特殊的弹药种类，这些弹药种类其实相当于角色的技能，就是为当前的武器增加特殊的攻击效果，角色可以一直开启弹药效果，不会消耗什么数值。有六种效果，见右表。

弹药名	中文	效果
Armor-Piercing Ammo	穿甲弹	对护甲效果好
Cryo Ammo	冷冻弹	慢慢将敌人冻住，冰冻的敌人在受到近身攻击时伤害更大，但是不会降低对枪械和大部分技能的抗性。当冻住敌人后冲过去近身攻击或使用Charge技能是正确的使用方法。
Incendiary Ammo	燃烧弹	可以让命中的目标着火，从而产生额外的伤害，机器人不受其额外效果影响。
Disruptor Ammo	干扰弹	对护盾和机器人效果优秀
Shredder Ammo	粉碎弹	对有机生命的敌人造成额外伤害，对机器人没有额外效果
Warp Ammo	扭曲弹	带有生化能量的攻击效果，对屏障和装甲有效

主角的护甲

在诺曼底顶层施佩德的房间内可以变更护甲，不同的护甲除了看上去的样子不同外，对角色属性的加成也各不相同。不能在一个部位同时装备两种护甲。



部位	名称	效果
头盔	Death Mask	对话说服成功率增加10%
	N7 Breather Helmet	增加5%生命值
	N7 Helmet	增加5%生命值
	N7 Visor	命中敌人头部时伤害增加10%
胸部	Aegis Vest	增加5%生命值
	Capacitor Chestplate	护盾恢复速度增加10%
	N7 Chestplate	增加技能伤害3%
	Shield Harness	增加5%护盾值
肩部	Amplifier Plates	增加技能伤害5%
	Asymmetric Defense Layer	增加5%生命值
	N7 Shoulder Guards	增加武器伤害3%
	Strength Boost Pads	增加近身攻击伤害25%
手部	Heavy Damping Gauntlets	增加5%护盾值
	N7 Gauntlets	增加5%生命值
	Off-Hand Ammo Pack	增加10%弹药携带量
	Stabilizing Gauntlets	增加武器伤害5%
腿部	Life Support Webbing	增加10%生命值
	N7 Greaves	增加3%护盾值
	Stimulator Conduits	按住A跑动速度增加10%

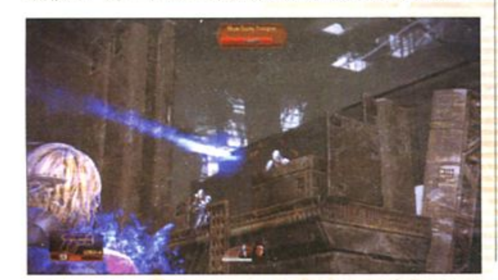
特殊技能 POWERS

每个角色都有特殊技能可以使用。每个技能可以升级 4 次，在升满 4 级时需要在两种进化方向中选择一种，进化后的技能在攻击力、持续时间、各种属性上有不同的倾向，一般攻击性技能的倾向区别是攻击力增强或变为范围攻击。正因为存在技能的进化，所以将点数分散到各种技能上不如选择几个技能升级，将之升到最高。

按住 RB 键调出技能菜单，这时候游戏会暂停，用摇杆指向技能后按 A 就会确定使用该技能，松开 RB 后游戏继续进行时角色就会使用该技能。可以为自己和同伴各设定一个要使用的技能。如果选择的是需要瞄准的技能，比如 Pull 和 Overload 等，松开 RB 后，还有一小段时间可以调整准星。

一定记得要将自己的技能设定在热键上！按住 RB 打开菜单，高亮技能后，如果是主角的技能，X 设定在 LB 上，B 设定在 RB 上；如果是同伴的技能，高亮后按 X 键，左侧同伴的技能就会设定在方向键←，右侧的同伴在方向键→上。

大部分技能都有冷却时间，在释放一次技能后，需要等待一小段时间才能再次释放技能，在按住 RB 的技能菜单中查看，刚使用过技能的话，技能图标会变灰并慢慢恢复颜色，颜色恢复后才可以继续使用。即时的游戏画面中，准星外侧的两个白色半环也是技能冷却提示，使用需要冷却的技能后，白色圆环会分开成两个半环，中间产生一段距离，并不断靠近，两个半环重新聚成圆环时冷却时间结束。





主角职业技能

职业	能力	描述
Soldier	Adrenaline Rush	增加反应能力，让时间减慢，持续一小段时间
	Concussive Shot	摧毁敌人的护盾
	Combat Mastery	被动技能，增加角色的生命值、攻击力、奔跑速度
Infiltrator	Tactical Cload	隐身，在紧要关头使用可以保命
	Operative	被动技能，狙击时时间减缓，增加生命值、武器伤害，减少技能冷却时间
Vanguard	Charge	将自己包围在力场中，冲击敌人造成伤害，并且有生化屏障立刻回满的效果
	Assault Matery	被动技能，增加生命值、武器伤害，减少技能冷却时间
Sentinel	Tech Amor	生成额外的护盾，当这层能量护盾被摧毁时会放出冲击波，击倒周围的敌人
	Defender	被动技能，增加生命值、减少技能冷却时间
Adept	Singularity	放出一个黑暗能量球，经过的敌人会被吸起来，无法做出任何行动
	Biotic Mastery	被动技能，增加生命值、减少技能冷却时间
Engineer	Combat Drone	召唤出一个浮游炮，吸引敌人火力并攻击敌人
	Tech Mastery	被动技能，增加生命值、减少技能冷却时间、减少研究所需的素材数量

战斗技能 Combat

技能	效果
Incendiary Ammo	弹燃弹，可以让Krogan和Vorcha停止生命值再生
Cryo Ammo	冷冻弹，将敌人冻住
Disruptor Ammor	干扰弹，对护盾和机器人效果优秀
Concussive Shot	摧毁敌人的护盾

生化技能 Biotic

技能	效果
Throw	将敌人投掷到空中，投下悬崖可以让敌人直接死亡
Warp	对敌人造成伤害，并且停止生命值再生，对装甲和生化屏障有特效
Pull	将敌人拉向你
Shockwave	贴近地面延伸出去的生化冲击波

每个职业都有独特的技能，除了特殊的攻击技能外，还有一个被动技能，学习被动技能后会直接产生效果，包括角色生命值（Health）、武器伤害（Weapon Damage）、奔跑速度、技能冷却时间（Cool Down），所有被动技能都有道德点数加成效果等。

科技技能 Tech

技能	效果
Incinerate	将有机生物点燃
AI Hacking	让机器人和Geth神志不清，敌我不分，攻击自己人
Overload	对护盾和机器人造成极大的伤害
Combat Drone	召唤一个浮游炮
Cryo Blast	冰冻冲击，冰冻敌人造成伤害

升级研究

在流程中召集到 Mordin 之后，玩家就可以进行研究升级了，升级项目包括各种武器、装备和诺曼底飞船、研制新武器等。大部分研究都有很多级，但不是所有研究项目都会直接出现在列表中，需要玩家完成相应的任务、在任务中调查先进的电脑终端、捡到敌人遗弃的高级武器、在商店中购买科技后才能开启。研究工程需要消耗各种矿物质。



▲诺曼底号也需要研究升级，才能经受住最终的考验

武器升级

因为武器是量产的，研究升级也对应全小队每个人使用的武器，可谓一劳永获。基本上每种武器都有 5 级伤害升级和 2 个高级升级提升武器整体性能。武器伤害加成每级提高 10%，比如你有 3 级突击步枪伤害升级，那么就有 30% 的伤害加成。

升级名称	科技名	开启条件	花费	效果
突击步枪				
Assault Rifle Damage	Kinetic Pulsar	寻找2，研究3	2500、5000、7500 Iridium	每级增加10%伤害
Assault Rifle Penetration	Tungsten Jacket	伤害加成2级	15000 Iridium	对装甲、护盾和屏障的伤害增加25%
Assault Rifle Accuracy	Targeting IV	伤害加成3级	25000 Iridium	命中率上升
冲锋枪				
Submachine Gun Damage	Microfield Pulser	寻找2，研究3	2500、5000、7500 Iridium	每级增加10%伤害
Submachine Gun Penetration	Phasic Jacketing	伤害加成2级	15000 Iridium	对护盾和屏障的伤害增加50%
Submachine Gun Extra Rounds	Heat Sink Capacity	伤害加成3级	25000 Iridium	增加冲锋枪10%的携弹量
重型手枪				
Heavy Pistol Damage	Titan Pulsar	寻找2，研究3	2500、5000、7500 Palladium	每级增加10%伤害
Heavy Pistol Penetration	Sabot Jacketing	伤害加成2级	15000 Palladium	对装甲的伤害增加50%
Heavy Pistol Critical	Smart Rounds	伤害加成3级	25000 Palladium	增加重型手枪的暴击几率，让子弹有一定几率可以造成两倍伤害
霰弹枪				
Shotgun Damage	Synchronized Pulsar	寻找2，研究3	2500、5000、7500 Palladium	每级增加10%伤害
Shotgun Penetration	Microphasic Pulse	伤害加成2级	15000 Palladium	对护甲和屏障的伤害增加50%
Shotgun Extra Rounds	Thermal Sink	伤害加成3级	25000 Palladium	增加霰弹枪的携弹量到原来的两倍
狙击步枪				
Sniper Rifle Damage	Scram Pulsar	寻找2，研究3	2500、5000、7500 Palladium	每级增加10%伤害
Sniper Rifle Penetration	Tungsten Sabot Jacket	伤害加成2级	15000 Palladium	对装甲的伤害增加50%
Sniper Rifle Headshot Damage	Combat Scanner	伤害加成3级	25000 Palladium	狙击步枪命中头部时造成的伤害增加50%

护甲和技能升级

增加护甲的防御性能、携带医疗包的数量和技能的伤害，技能伤害增加和武器伤害增加的算法相同。

升级名称	科技名	开启条件	花费	效果
			生化技能	
Biotic Damage	Hyper Amp	寻找2，研究3	500、1000、1500 Element Zero	每级增加10%伤害
Biotic Duration	Neural Mask	伤害加成2级	3000 Element Zero	增加生化技能20%的持续时间
Biotic Cooldown	Smart Amplifier	伤害加成3级	5000 Element Zero	将生化技能的冷却时间减少20%
			科技技能	
Tech Damage	Multicore Amplifier	寻找2，研究3	500、1000、1500 Element Zero	每级增加10%伤害
Tech Duration	Custom Heuristics	伤害加成2级	3000 Element Zero	增加生化技能20%的持续时间
Tech Cooldown	Hydra Module	伤害加成3级	5000 Element Zero	将科技技能的冷却时间减少20%
			治疗	
Medi-gel Capacity	Microscanner	寻找2，研究3	2500、5000、7500 Platinum	初始的医疗包携带量为5，每升一级增加1
Unity Increase	Trauma Module	医疗包携带量2级	15000 Platinum	使用医疗包可以将所有队友生命值回满
Emergency Shielding	Shield Harmonics	医疗包携带量3级	25000 Platinum	使用医疗包还可以将所有队友的护盾回满
			护甲	
Damage Protection	Ablative IV	寻找2，研究3	2500、5000、7500 Palladium	增加10%的护盾、屏障和装甲值
Redundant Field Generator	Burst Regeneration	伤害防御2级	15000 Palladium	主角的护甲被摧毁时，有一定几率立刻恢复全部护甲
Hard Shields	Nanocrystal Shield	伤害防御3级	25000 Palladium	主角的护甲在受到伤害时的消耗度降低20%

研究新装备

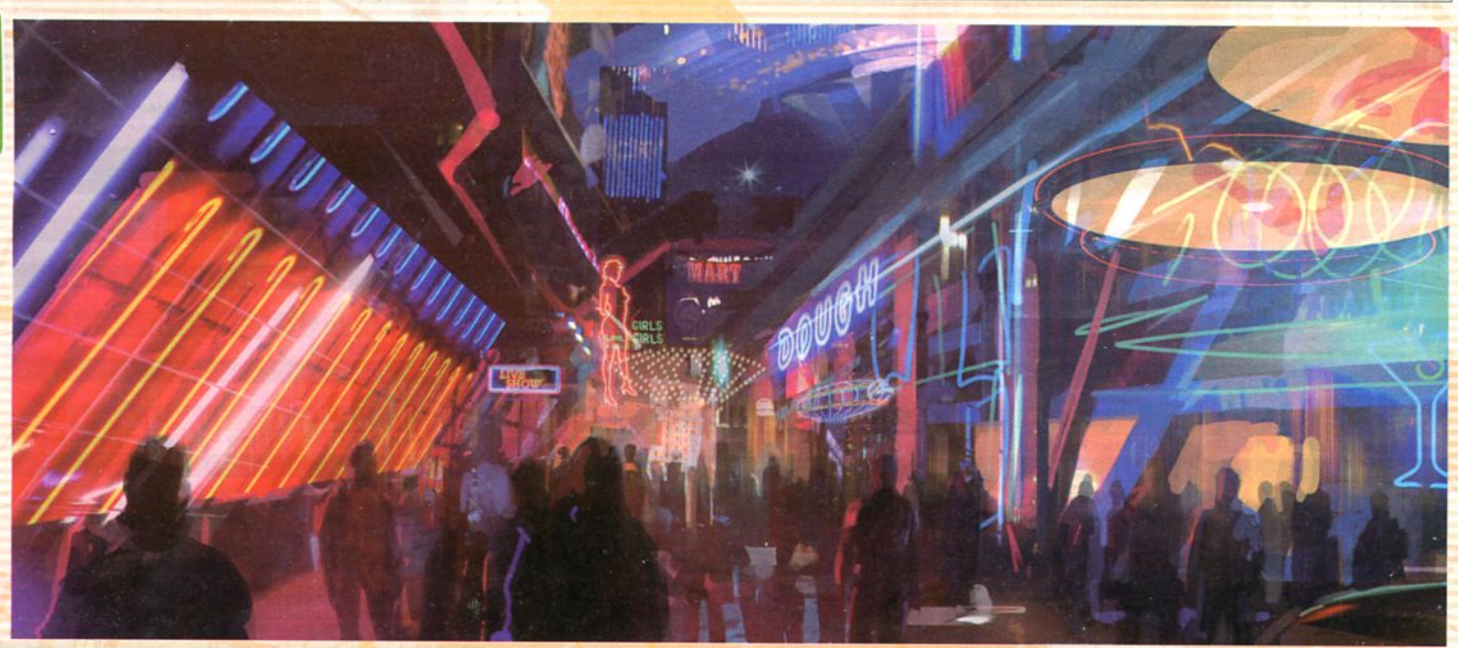
针对单个成员进行的武器研究或装甲性能提升。

升级名称	科技名	开启条件	花费	效果
			重武器	
Heavy Weapon Ammo	Microfusion Array	2寻找，3研究	2500、5000、75000 Iridium	每级增加15%的重武器弹药携带量
New Heavy Weapon	ML-77 Missile Launcher	重武器弹药携带量1级	5000 Iridium	生产导弹发射器ML-77 Missile Launcher
New Heavy Weapon	M-622 Avalanche	重武器弹药携带量2级	15000 Iridium	生产M-622 Avalanche
New Heavy Weapon	M-920 Cabin	重武器弹药携带量3级	25000 Iridium	生产M-920 Cabin
			主角属性	
Health Increase	Lattice Shunting	寻找3，研究3	2500、5000、7500 Palladium	每级增加主角10%的生命上限
Melee Defense Boost	Skeletal Lattie	主角生命上限2级	15000 Palladium	主角在受到近身攻击时受到的伤害减轻50%
Mellee Attack Boost	Microfiber Weave	主角生命上限3级	25000 Palladium	主角的近身攻击伤害增加
			同伴相关的研究升级	
Krogan Vitality	Microfiber Weave	寻找1，研究1	5000 Platinum	Grunt提高25%的生命值上限
Krogan Shotgun	Custom Claymore	研究	15000 Platinum	Grunt专用的一把霰弹枪
Geth Shield Strength	Cyclonic Particles	寻找1，研究1	5000 Platinum	Legion的护盾值提高25%
Geth Sniper Rifle	Custom Widow Rifle	研究	15000 Platinum	Legion得到M-98 Widow Rifle
Subject Zero Biotic Boost	Multicore Implants	研究	3000 Element Zero	Jack的生化技能伤害增加20%
Mordin Omni-Tool	Custom Tech Upgrade	研究	3000 Element Zero	Mordin的科技技能伤害增加20%
Retrain Powers	Tactical Shift	研究	3750 Element Zero	洗点，让主角的技能点数全部重制为未分配状态，可以重新分配到各项技能上
Advanced Training	Tactical Mastery	研究	7500 Element Zero	主角学会一个新的技能，这个技能是通过完成同伴的忠诚任务后获得的忠诚技能

诺曼底号升级

升级诺曼底号不仅有助于探险，还将直接影响到结局！

升级名称	科技名	花费	效果
Advanced Mineral Scanner	Argus Scanner Array	15000 Iridium	开采星球时，扫描星球表面中移动光标的速度增加
Shielding	Cyclone Shield Tech	15000 Palladium	增加诺曼底号的防护盾
Med-Bay Upgrade	Dermal Regeneration	50000 Platinum	升级医疗设施，直接治愈主角脸上的伤疤
Extended Fuel Cells	Helios Thruster Tech	3000 Element Zero	提高诺曼底号50%的燃料存储上限
Probe Booster	Modular Probe Bay	15000 Iridium	本来只能携带30个探测器（Probe），升级后可以携带60个
Heavy Ship Armor	Silaris Armor Tech	15000 Palladium	增强船身的坚固程度。
Particle Cannon	Thanix Cannon	15000 Platinum	安装一个加农炮。



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



剧情流程攻略

名词解释

[大本营 Citadel]

大本营是存在了非常长时间的宇宙空间站，是Prothean建造的。Prothean消失后，银河系的其他种族发现了它。大本营成为各种族活动的中心。大本营的构建非常特殊，五条手臂一样巨大的长臂从Presidium（主席区）伸展出去，在受到攻击时，五支长臂会合拢起来，整个大本营便被包裹在一个坚不可摧的外壳中。

[幽灵特别行动队 Spectre]

直接受理事会指挥的特殊战术突击小队，小队成员都是精英中的精英，在智慧、道德和行动能力上都超越常人。施佩德是第一个加入幽灵特别行动队的人类。

[理事会 Council]

理事会是在大本营内的政治实体，制定理事会管辖空间内的各种规则、法律。以前，理事会的成员只有三个种族：Asari、Turian和Salarian，现在人类也成为了理事会的成员。

[地狱犬 Cerberus]

地狱犬是人类在第一次接触战争后创建的一个组织，经过一步步发展拥有了自己的理念，其指导精神也源自人类的哲学和波折的历史。地狱犬组织进行着一系列受人质疑的行动。



[银河系的各种种族 Species In Galaxy]

Asari：是理事会的成员。实际上第一个发现大本营的就是Asari人。她们是雌雄同体的种族，外貌特征都是女性。她们可以和任何种族杂交，生命周期超过1000年，分为三个阶段：Youthful Maiden（年轻少女）、Maternal Matron（母性主妇）和最终的Wise Matriarch（智慧女族长）。

Salarian：第二个加入理事会的种族，在银河系的名声比较复杂。人们敬仰他们高度发达的智慧，他们将Krogan人带出原始阶段。但是他们发明了Genophage这种生化武器，Turian人在和Krogan星人战斗时，Salarian给了Turian人Genophage，这次战争让Krogan人陷入不育症的重大危难中。

Turian：1200年前加入理事会，被认为是银河系的和平守护者。他们拥有极强的军事力量，是他们最先提出大本营安防系统的构想。Turian和人类在2157年展开过一次大战——第一次接触大战（First Contact War）。

Batarian：Batarian是一个激进的种族，申请加入理事会的请求被驳回。和人类展开过战争，试图侵袭人类的殖民地，但是被人类打退了。

Vorcha：Vorcha是银河系中比较卑下的种族，他们总是种族战争的受害者。因为没有办法找到自己文明的立足处，因此人心涣散，分散为各种帮派，成为雇佣兵。他们的身体机能可以自我恢复，能够承受疼痛和伤害，但是因为暴力成性，他们的生命周期非常短。

Krogan：Salarian人发现了这个野蛮的种族——Krogan，并将Krogan人改变成猎杀昆虫的大军。当Krogan在Salarian的带领下走出原始社会后，他们开始大规模扩张，Salarian人出于忧患意识研发出生化武器Genophage，并给了Turian人，Turian人使用了生化武器，使得1000个Krogan人中只有一个可以孕育后代，Krogan的人口数量急剧减少，残留的Krogan人正在寻找治疗这种生化疾病的方法。

Quarian：科技非常发达的种族，他们一直带着面具，很少有人见过他们摘下面具的样子。所以有人猜测他们并非是彻底的有机生命体，而是一种有机体和人造物的混合体。但是他们创造出了Geth，300年前被Geth赶出自己的家园，在移民舰队上生活。物资贫乏，所有的Quarian人在到达一定年龄后都要进行朝圣之旅（Pilgrimage）这样的冒险，离开舰队并找到对种族有价值的东西才可回家。

Geth：Quarian人发明出来的机器人，最初的目的就是作为劳动力和战争工具，但是当Geth的群体足够大时产生了高级意识形态，Quarian发现后想要消灭Geth，但是为时已晚，Geth赢得了战争的胜利，从此银河系内开始对AI人工智能产生了极端抵制，并出台了限制法令。

Volus：个子矮小的Volus人实行部族制，这使得他们对交换东西拥有根深蒂固的兴趣，成为了一种专精贸易的种族，用自己的物资换取Turian的保护。



注：下文中用到的较多名词进行了中文翻译，请对照下表。种族名、人名和大部分地名都未进行音译，而是直接使用了英文原文，方便对照。

英文	中文
Citadel	大本营
Normandy SR2	诺曼底号
Shepard	施佩德
Collector	收集者
Reaper	收割者
Cerberus	地狱犬
Alliance	联盟
Mass Realy	质量中继站

流程概述

1. 游戏的主线流程分为几段，中间由收集同伴的DOSSIERS任务分开。在非任务状态下，进入各个星球，和平行动时，按RS键可以打开地图，地图上详细画出整个区域的形状，并且标注出了各个区域的名称，在发展剧情时，下文提及的地名都可以在相应星球（或飞船等区域）的地图上找到。

2. 在任务中，没有地图可以查看，按下RS会在屏幕右下角显示一个罗盘，罗盘上指出目标的所在方向，非常精确，不会迷路。另外，任务中的道具都非常明显，只要注意查看画面中巨大的边框框住的物体，走过去调查就可以取得。

3. 在暂停菜单的Jounal中可以查看所有的任务，点开任务可以查看当前任务进行的情况，一步步非常详细，根据提示去发展剧情完成任务。众多的支线任务也通过这个方法进行。配合星际地图上非常明显的标记（有任务的星球，名字下面会显示出任务相关的名词）就可以更轻松地将任务进行下去。

4. 召集同伴的任务都完成才好。其中Krogan战士Grunt召集完后要到诺曼底号四层的储货间（Port Cargo）唤醒才能加入队伍；接近主线剧情尾声的“DERELICT REAPER”章节中收到的Geth机器人Legion，要到诺曼底号三层EDI的核心（CORE）区唤醒才能加入队伍。

5. 完成同伴的忠诚任务（Loyalty）非常重要。流程中每次完成一个主要任务都和同伴对话，能提高大家的好感度，发展同伴的支线剧情，或者展开恋情。开始只有Jacob一个人的忠诚任务可以进行，随着流程进行会开启更多的忠诚任务，最终会全部开启。要进行忠诚任务，队伍中必须有该任务对应的角色才可以。

6. 因为剧情关系，在一些时候，主线流程的主要任务并不能直接向下一阶段发展，需要等待一段时间，这时就要先做一些支线任务，比如先完成同伴的忠诚任务或各种支线任务，经过一段时间之后，Illusive Man或EDI就会发现新的进展，从而让主线进行下去。





《质量效应》初代剧情

在有历史记录之前，Protheans 就已存在。

Protheans 于 5 万年前从宇宙中消亡，但是并不是不留痕迹地彻底消失，他们留下了一系列的遗迹，等待后人探索。当银河系内的一个种族终于获得宇宙探险的科技能力时，他们发现了 Protheans 留下的标记——一个质量中继站（Mass Realy），通过质量中继站可以达到超过光速的飞行速度。

千万年来，越来越多的种族经过发展和扩张，都逐渐发现了越来越多的 Prothean 科技。当他们摸索着遗迹中的一丝丝线索，终于发现了 Serpent 星云中的大本营（Citadel）。"大本营"是一个巨大的空间站，在 Protheans 消亡时，大本营安然生还，当越来越多的种族到大本营后，这里成了银河系各种族的中心。

人类在火星第一次发现了 Prothean 的灯塔，并由它将人类引向了质量中继站，人类终于成为了银河系社会的一份子。不过银河系不太欢迎人类这个高傲的新成员。虽然大本营理事会的统治者们表现出欢迎态度，但是人类中的怀疑主义者仍旧时刻保持着警惕和那依旧高昂的态度。

不过，现在，因为施佩德指挥官（Commander Shepard）的原因，整个银河都欠人类一个人情。施佩德指挥官几乎一个人从毁灭中拯救了人类，拯救了整个银河系。

当时的经过是这样的，一个名为 Saren 的狂暴"幽灵"成员（Spectre，理事会的特工组织）带领全副武装的 AI 机器人 Geth 族试图摧毁大本营。Geth 机器人是 300 年前由 Quarians 族制造出来作为劳动力的存在，但是他们越来越壮大，并且有了自我意识，Quarians 为防后患试图消灭 Geth，大战展开，Geth 取得了胜利，之后，Geth 在银河系角落的一个星云中活动，黑暗的星云掩盖了 Geth 的一切行动。

前幽灵成员 Saren 之所以以大本营为攻击目标的原因是他知道收割者（Reaper）的存在，一个试图摧毁所有有机生命体的古老种族。实际上，Protheans 就是被收割者摧毁的，Protheans 再之前的种族也是一样。收割者让银河系中的种族进化到一定程度，然后就毁灭他们，成为一种循环。大本营只是收割者这种极端计划的一个工具。

Saren 希望通过帮助收割者使自己避免这种最终的毁灭。但是他彻底错了，一个名为 Sovereign 的强大收割者显身，并且控制了 Saren，利用这个前幽灵队员成功渗透到暗渠（Conduit）中，并试图让收割者占领大本营。

大本营的理事会拒绝相信施佩德发现的关于收割者的事情，施佩德带领同伴经过千辛万苦成功阻止了 Sovereign 对大本营的进攻，成为了全银河系的英雄。理事会认识到人类的价值，人类终于被理事会彻底接受，并成为理事会成员。

不过 Sovereign 只是众多收割者中的一个而已。

[诺曼底的陨落]

LONG LIVE THE NORMANDY

在 Geth 进攻大本营失败之后，一个月过去了。银河系正在重建，施佩德并未居功自傲，而是继续率领诺曼底号在宇宙中探索，清除对人类，对大本营的威胁。

在调查失踪的三艘人类飞船的事件中，诺曼底在宇宙中偶遇一艘不明身份的巨大飞船，这根本不是势均力敌的战斗，两方相差悬殊，诺曼底号被强力的激光炮击中，舰身严重破损，马上就将坠毁。

施佩德下令弃船，全员紧急撤离。当一个个船员都进入逃生飞船中时，施佩德知道诺曼底的驾驶员 Joker 肯定会坚守到最后，不舍离开自己的爱船，而且 Joker 还有腿疾，根本不可能在最后撤离还能安全逃脱。于是施佩德冒着生危险到驾驶舱将 Joker 拽出来。

> 注：撤离过程中，会有一个船员协助你。如果是选择的新游戏，男性主角的协助者是人类女性 Ashley Williams，女性主角的协助者是人类男性 Kaidan Alenko。如果继承前作记录，并且记录中与 Asari 人 Liara T'Soni 有一段恋情，那么协助者就是 Liara。

施佩德向驾驶舱前行的过程中，船身的外壳已经被彻底炸烂，完全暴露在宇宙空间中，幸亏有全套的宇航服保护，施佩德得以安全抵达驾驶舱，强行将 Joker 拖出驾驶座，并将这个不忍离开的男人装入逃生舱，接着，那不知名的敌人发出了最终一击，在 Joker 的逃生舱安全脱离后，诺曼底号发生大爆炸，施佩德被扔到宇宙中，宇航服开始缺氧，星球的众力将指挥官的身体拽向广阔的星球表面。很快，施佩德的身体接近了大气层并开始灼烧，没有人能在向星球坠落中生还。即使是这个曾阻止了收割者摧毁整个银河系生命的伟大幽灵成员。



[苏醒]

AWAKENING

施佩德指挥官不会那么轻易死去。地狱犬的科技拯救了施佩德，Illusive Man（幻影人）是地狱犬的领导，但是他的真正身份不得而知，其他人都是通过远程传输信号以全息影像的形式与之交流。他和手下 Miranda 商议后，认定要保卫人类的未来，施佩德是最合适的人选。利用地狱犬的高科技，Lazarus 计划（Project Lazarus）重建了施佩德的身体，这里可以对施佩德职业、样貌、身世等进行重新设定，但是一旦离开 Lazarus 计划，就无法再次改变样貌了。

施佩德在实验室中醒来，但是这并不是应该醒来的时刻，身体的机能也许还未彻底恢复。实验室中尽是枪声，Miranda 的声音提示施佩德前行，一群机器人试图为了消灭施佩德而摧毁整个设施。

接下来就是教学关卡似的一段流程，听从 Miranda 的指挥完成靠墙、调查柜子取得手枪、捡取弹夹、换弹、射击、使用掩体等操作。之后会捡到 M-100 榴弹发射器，在上层直接一炮轰碎开门进来的几个机器人。

之后会遇到 Jacob，这将是你的第一个同伴，从他口中得知施佩德已经在 Lazarus 计划中度过两年时间，现在被唤醒，并且被告知这里不是人类联盟（Alliance）的设施。随着流程进行，Jacob 会回答你更多问题，发现这暴乱肯定是内部出现了叛徒，否则没有人可以如此轻易地骇客所有程序和机器人来攻击自己人，尤其是在施佩德刚刚醒来这个至关重要的时刻。

之后会救出 Wilson，他被机器人射伤了腿，调查门旁的医药设施可以得到医疗包，将医疗包给 Wilson 治好他的伤势一起前行（按住 RB 调出菜单选择 Medi-Gel）。之后可以练习一下控制同伴作战的方法。



当你打开出口的门时，Miranda 赫然站在门后，她毫不犹豫地举枪杀死 Wilson，她说 Wilson 是内奸。之后三人一起乘船离开医疗设施。

在飞船上，Miranda 说为了检查施佩德的记忆状况，提出一些关于过去发生的事情的问题，根据是新游戏还是继承角色会有不同的问题和答案，都是关于大本营、自己同伴的事情。

飞船停泊在地狱犬的基地，施佩德以全系影像的形式出现在 Illusive Man 身前，并通过这种方法与之对话。从 Illusive Man 口中得知过去两年内人类的殖民地在不断被侵袭，大本营理事会却似乎无动于衷，他们认为罪魁祸首是收割者。施佩德认为这两年的 Lazarus 计划的花销足够他们组建一直超级强大的队伍去对付收割者了，他想不明白地狱犬要救他的原因。而 Illusive Man 说出的原因很简单，他认为杀死过一个收割者的施佩德是最合适的人选，也只有他能够胜任。Illusive Man 认为最快了解当前情况的方法就是实际去看看，于是他派飞船将施佩德送到 Freedom's Progress——最近刚刚失去联系的人类殖民地。

之后可以调查墙壁上装甲的全息图像对自己的服装进行设定，准备妥当后走护甲柜旁边的门出发。

[自由之路]

FREEDOM'S PROGRESS

来到这个典型的人类联盟殖民地FREEDOM'S PROGRESS，周围一片寂静。按下右摇杆就可以获得目标的方向指示。殖民地的安防机器人竟然攻击我们，一定是有人骇客了机器人的AI，让其叛变。一路消灭敌人前行。Illusive Man认为他们是最先到达这个被袭击的殖民地的，但是他错了。施佩德发现了一队Quarian人早已来到这里，非常巧的是这队人中有施佩德的老战友Tali'Zorah。Quarian人来这里是为了救一个进行朝圣的（Pilgrimage）Quarian人——Veetor，当时Veetor独自一人来这个星球，这个殖民地却遭受了袭击，他一个人跑到仓库并骇客了安防机器人。当所有人类都消失后，Veetor一个人神奇地存活下来。为什么敌人掠走了所有人类却留下一个毫发无伤的Quarian人？Tali和施佩德决定分头行动，施佩德一行人去调查中央的仓库，Tali绕行吸引火力。

Tali的同伴Prazza遇到了强力的YMIR机器人，科学技术先进的Quarian人很难对付这些机器人。帮忙消灭它们后继续寻找Veetor，这个已经陷入神经质的Quarian人躲在一个指挥中心里看着外面发生的一切。他一直念叨着怪物、蜂群之类的词。Veetor看到施佩德等人类非常诧异，因为他曾看到整个殖民地的人类都被他所谓的"怪物"抓走了。在视频录像中，看到殖民地被蜂群侵袭，人类尖叫着逃窜，但是被蜂群攻击后身体僵住无法动弹。更令人不解的是，有复眼的外星生物在搬运茧一样的东西。Miranda称这些生物为收集者（Collector），看来这些家伙就是人类的现在的威胁。

Miranda猜测，Veetor可以在收集者的侵袭中生存下来的原因是收集者使用一种特殊的科技搜出所有人类，而Quarian显然不在这个搜索范围内。之后Tali赶到，允许她将Veetor带走可以增加正直度。

回到诺曼底号和Illusive Man通信，这次的行动证明了收集者是袭击人类殖民地的敌人，而且Illusive Man认为这些敌人和收割者有关。通过对话，还能了解更多关于收集者的知识，还有那个无法接触的Omega 4中继站（Omega 4 Relay），从未有非收集者的飞船能成功使用那个中继站。他建议施佩德重新组建自己的队伍，给了施佩德四份记录了人事信息的档案，其中有施佩德过去的同伴的消息，在施佩德"死去"的两年里，那些曾经共生死的同伴都有着不同的境遇。最让人吃惊的是，Illusive Man还重建了诺曼底号，这次是SR2型，更先进的飞船，而Joker也再次成为了驾驶员，他只有当驾驶员的时候，那样子才能入眼……



[诺曼底号和大本营]

NORMANDY SR2 AND CITADEL

在新的诺曼底号上，施佩德指挥官似乎找回了一些曾经的感觉。你可以在船上转转，了解一下各层的情况，电梯是在各层间通行的工具，一层是施佩德的个人房间，二层是作战中心，三层是船员室，四层是引擎室。Miranda建议立刻展开寻找第一个同伴的行动——Salarian科学家Mordin。EDI是诺曼底号上的人工智能。

这里你就可以自己选择进行任务的顺序了，可以完成支线任务或直接进行主线任务。可以先去大本营看看再开始漫长地召集同伴的工作。首要目标是到大本营请求和理事会开议会，有必要告诉理事会最近发生的事情。

由质量中继站进入The Milky Way，到Serpent Nebula，回到大本营（Citadel）。经过几年前Geth的进攻事件后，大本营的安检更加严格，在过安检时，安检员说Shepherd已经死了。施佩德确实在几年前死了，但是又活了过来。他让施佩德到Zakera Ward的C-Sec办公室找Bailey舰长重新找回自己的身份。和Bailey对话后得知施佩德的身体里有一些特殊的成分，虽然施佩德的DNA显示这就是曾经拯救了整个大本营的英雄，但是如果走官方程序，还是要来来回回跑上好几天。但是Bailey这个中年男人显然是一个通情达理的人，他可不顾及理事会的那些繁复程序，他直接通过了施佩德的验证——虽然这算是走了一些非法程序——省去了施佩德不少麻烦。接下来在Rapid Transport（快速传送点）到主席区（Presidium），见到人类议员Anderson和其他种族的几个议员，他们仍旧无法在没有确凿证据的前提下相信Geth受到收割者的指使，而且施佩德现在表面又是在为地狱犬工作，所以他们并不打算真正帮施佩德。虽然不能给施佩德真正的武力协助，但是理事会恢复了施佩德幽灵队员身份，这也在一定程度上有些益处。

[同伴召集]

DOSSIERS

在深入事件前，要先徵集队员组建强大的队伍。有了4份人事档案，可以任意顺序进行，但是建议从Omega星开始入手，在这里可以得到科学家Mordin和佣兵猎人Archangel的消息。



专家 THE PROFESSOR

科学家Mordin Solus在Omega的隔离区贫民窟（Quarantined Slums）中开了一个诊所，那里有一种瘟疫蔓延，只有人类和Vorcha不受感染。施佩德要想办法进入贫民窟找到Mordin。

Omega东南角是进入贫民窟的入口，这里有Turian守卫把守，施佩德来到这里，守卫刚刚拒绝了一个人类女性进入。施佩德走上前说服守卫，保证自己可以解决佣兵战乱，守卫同意你进入。刚才被拒的女性非常不服气，但是守卫说："人家可是拿着家伙的！"同时他还警告你贫民窟中的Blue Suns佣兵会毫不犹豫地对你开枪。

在路上会遇到一个重病的Batarian人，在他咳嗽时可以按LT给他一个医疗包，这样他会更愿意告诉你关于瘟疫的事情，他说Mordin是个拥有"非传统手段"的医生，在Blue Suns佣兵想要向他收保护费时，他毫不犹豫地杀了他们。

进入诊所（Clinic），有非常多的难民在这里避难。Mordin对你非常友善，他说话速度非常快，而且思维发散，是一个天才，他已经发明了瘟疫的解药。他认为收集者和这个瘟疫有关——只留下人类存活——而且事实上收集者确实只攻击人类的殖民地。Mordin同意加入你的队伍，但是他要先将瘟疫控制住，需要将解药通过空气循环系统散播，但是Vorcha人守卫着系统，他需要你先帮忙搞定这件事。通过诊所的后门继续向控制中心前行，会见到一个被Batarian人抓住的人类——Daniel，说服Batarian人，Daniel并不是来散播更多瘟疫的，可以提高正直度，并且稍后会在诊所得到Daniel送给你的医疗包。之后一路消灭Blood Pack佣兵，来到控制室，Vorcha巡逻队的首领说收集者确实是瘟疫的始作俑者，收集者承诺会提升Vorcha在银河系的地位作为回报。对话没有持续太久，消灭Vorcha敌人后到中央控制台送入解药，并将两扇风扇打开，解药扩散，回到Mordin的诊所，Mordin很乐意加入你的队伍，他要让制造这瘟疫的收集者付出代价。

回到诺曼底号，Mordin会在二层的科学实验室工作，研究阻止蜂群的方法。在他旁边可以进行研究升级

天使长 ARCHANGEL

“天使长”（Archangel）卷入了和各种帮派的斗争，进入Omega后到Merc Recruiter（佣兵募集处），和接待者对话后开始“猎杀天使长”的任务，这是找到他的好办法。在客运站（Transport Depot）和Blue Suns Driver（蓝太阳佣兵驾驶员）对话就可以坐船前往目的地了。这里，Eclipes和Blood Pack两个佣兵团都在试图干掉天使长，但是都在等待合适的时机。与Cathka警官的谈话中，天使长现身和佣兵开战。可以选择从背后用电棒偷袭Cathka（对话中有选项，按LT，增加叛逆度），消灭佣兵到上层见到天使长。天使长其实就是过去的同伴——Garrus，他在施佩德“死后”一个人来到这里。在这里尽情打击犯罪也不会有任何人（当局者）指手画脚，实际上，除了当地的佣兵对他的反感外，也有很多当地人是很欣赏他的，于是才有了天使长这样的称号。与他一起守住二层的优势位置，干掉机器人和Jaroth后和Garrus汇合，下楼关闭三个闸门（可以选择留下一个同伴帮助Garrus），在每个闸门旁按下按钮有10秒钟关闭时间，这期间不能让敌人冲到门下阻碍，否则要消灭敌人重新按钮。三个闸门关闭后依次干掉Blood Pack和Blue Suns两个佣兵组织派来的敌人。Garrus在和Blue Suns的战斗机对战时受伤倒地，战斗结束后奄奄一息，回到诺曼底号，经过治疗，Garrus的身体机能恢复了，但是盔甲上留下了明显的伤疤。

囚犯 The Convict

传说中，Jack是最强的人类生化超能力专家，除了此人非常危险之外，没有更多的资料。目前Jack被关押在Blue Suns佣兵势力下的宇宙监狱（Prison Ship Purgatory）中，这个空中监狱就是一艘宇宙飞船，根据官方资料，里面关押着4350个犯人，这远远超出了安全承载极限。

地狱犬已经和狱长商议好释放他的事情了。虽然已经同意释放Jack，但是监狱的狱警仍旧在港口要求施佩德一行人交出武器，这可不是施佩德的行事作风，必须枪不离手！这时监狱长Kuril出现在狱警身后，在施佩德的强硬态度下，他允许小队带枪进入，他说：“三个全副武装的家伙还不足以对我们如此严密看守的地方造成什么威胁。”Kuril向施佩德解释了他一手建起监狱的缘由是他不想让这些罪大恶极的犯人四处游荡，资金来源是各个星球，如果他们不出钱，Kuril就“威胁”他们如果监狱无法正常运作的话就会将这些犯人放回去。

经过一侧是牢房的走廊，隔着牢房的透明墙壁，施佩德看到一个狱警在里面暴打的犯人，另外一个在外面无动于衷。施佩德劝他们停手，暴打一个毫无还手之力的人是不人道的事情，尽管看守说这疼痛相比罪犯之前所侵犯的受害者曾承受的痛苦来说简直微不足道，但是他还是停手了。经过780号囚犯的牢房前，他请求施佩德买走他，但是当施佩德说到他是来带走Jack的，他赶紧改了嘴，他说他不想和Jack扯上任何关系，接着施佩德从他口中得知Kuril的处事方式：毒打犯人，卖囚犯，向各个星球勒索钱财。

打开大厅前方的门，Kuril的声音从扬声器中传出：“抱歉啊，施佩德。你作为囚犯可以为我创造的价值可比当个买家高多了！”看来这丧心病狂的监狱长根本就没想放走Jack，还想让施佩德成为他的奴隶，他的挣钱工具。消灭所有敌人，按下开关将Jack从冷冻室中救出。Jack竟然是一个女人，而且全身都是诡异的刺青。显然她并不相信任何人，用强大的生化能力击倒阻挡在她面前的敌人跑开了。Kuril出现准备消灭施佩德并且重新抓住Jack，他坚信自己做的是正确的事情。战斗开始后，Kuril站在高台上并用强大的护盾罩住自己，蓝色的光束连接着3个供给发电机（Generator），一边对付Kuril派出的源源不断的敌兵，一边靠近供给点并射击带橙色边框的可爆炸部分，攻击供给点就可以降低Kuril的护盾值（右下角），彻底摧毁他的护盾后将其击毙。

Jack在上层的通道中逃命，看到停在监狱外的诺曼底号，舰身上印着地狱犬的标志，她认为施佩德一行人是地狱犬派来抓她的，这分散了她的注意力，以至没有发现身后的狱警，幸好施佩德即时赶到，子弹贴着她的身体飞过干掉了正要偷袭的狱警。虽然施佩德救了她的命，但是Jack仍旧无法完全相信施佩德，因为她每次成功越狱后，地狱犬都悬重赏缉拿她，这也是为什么Kuril认为抓到她就能挣到大钱的原因。与Jack的对话要小心选择正直的选项，不能冒失地跟她开战，好言相劝并解释清楚才能达成此行的目的。施佩德告诉自己并非她的敌人，地狱犬这次也不是来抓她的，而是需要她的帮助，并同意给她看地狱犬内部关于她的资料以确认以上情况属实，她终于同意跟施佩德到诺曼底号上。

开始其他任务前，到诺曼底号第四层（Deck 4）发动机室找到Jack，她看过文件后发现了一些事情，警告施佩德地狱犬正在密谋一些行动。Jack目前并不想跟施佩德做什么知心朋友，她决定帮施佩德完成任务，但是仅限于此，因为她想通过这些活动探求关于地狱犬的更多内幕。

之后，Jack告诉施佩德她小时候生活在地狱犬的研究室中，在还是孩子时就独自逃了出来，开始了流亡生涯，他们试图抓住她，但当她成长起来，她便反过来展开自己的抱负。



战神 The Warlord Okeer

曾经的战争中，Krogan人被Salarian制造的Genophage生化武器袭击，受到感染的Krogan人生育能力下降，1000个婴儿中只有一个能存活下来。Dr. Okeer曾是Krogan反抗组织的战士，现在在蓝太阳（Blue Suns）掌控的Korlus星。Korlus是一个堆满飞船残骸的废败之地，干掉一波敌人后会遇到一个受伤的雇佣兵，施佩德用一个医疗包（Medi-gel）与他交换信息，他告诉施佩德Okeer在蓝太阳女首领Jedore的实验室工作，Jedore正在对大量的Krogan人做着一些卑鄙的事情。这时候蓝太阳的指挥官通过无线电问伤员情况，施佩德说服他欺骗上级说一切安好（蓝色选项）或强迫他报告施佩德一行人去了另外一个基地（红色选项），如果没有成功让其骗过指挥官，会有敌兵增援赶到。

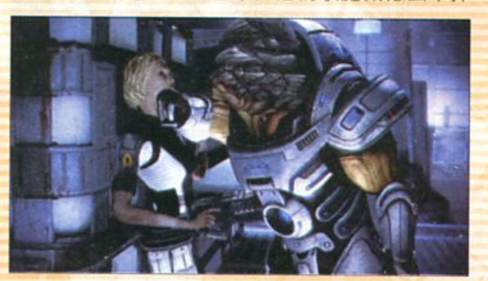
继续前行杀死很多高处的敌人后，遇到一个实验室试管内诞生的Krogan人（Tank-Growed），他只用7天时间就长成成年人的体型。他称实验室为母亲，称自己脑海中的声音为父亲，父亲说他还不完美，便将他放出来在此地等待。那“父亲”一定是Okeer。之后，这个Krogan人在施佩德的请求下为施佩德搬开挡在通往实验室必经之路上的障碍物。

一路消灭非常多的蓝太阳佣兵，在一个实验室内遇到Rana Thanoptis，曾经在Virmire星球上摧毁Saren的实验室时放过她一条生路，不过在这种地方见到她让施佩德怀疑自己当初做的决定是否正确。她告诉施佩德Okeer和Jedore的意见并不统一，Jedore努力组建自己强大的军队，而Krogan更倾向于科学研究。

之后进入下一个实验室就能见到Okeer了，他说自己正在尝试创造最纯粹的战士，而试验产生的“不合格产品”也能算得上很强大的战士，只是不符合他自己“最完美”的要求，但是也符合Jedore组建军队的需求，于是他才在这里与Jedore合作。Okeer并未尝试治疗生化武器Genophage对Krogan人产生的危害，认为自己研制出真正完美的战士要比单纯地增加人口数量重要，认为这才是Krogan种族需要的。旁边实验舱内的就是Okeer的最后一个试验对象。

谈话间，Jedore发现施佩德已经来到Okeer的实验室，她将毒气释放到实验室内，Okeer不能允许这些毒气摧毁他的试验品，那实验舱内的生物不仅是一个研究对象，其身上还蕴含有全部的数据，无法再凭空创造一个出来，他请求施佩德去干掉





Jedore，如果能阻止她，Okeer答应告诉施佩德自己知道的关于收集者的一切。

出门干掉一堆重型敌人、一个机器人和佣兵首领Jedore。战斗结束之后，诺曼底号上的EDI报告施佩德，通过监测确定实验室内已经注满毒气，Okeer危在旦夕。施佩德赶快赶回实验室，接近实验室门时听到紧急阀门已经将毒气排出，但是进门后发现还是太晚了，Okeer已经死亡，但他在临终前录下了遗言，可惜的是他不知道收集者为何袭击人类，但是他请求施佩德照看好他惟一的遗产，他已经完美了的“孩子”——完美的Krogan战士。

施佩德决定先将装着Krogan战士的实验舱带回诺曼底号再做决定。回到船上，到四层的储货间(Port Cargo)，调查实验舱，与EDI交流后施佩德决定打开舱门（当然你也可以一直封存着他，但是这个强大的同伴没有理由错过）。培养液排空，舱门打开，战士跪倒在地，下一个瞬间他恢复了意识，以极高的速度冲向施佩德，厚实的手肘以极大的力量将施佩德顶在墙壁上，很难想象这庞大的身躯能有如此高的速度。

“在你死前将我的名字告诉我。”这是他的第一句话。

他是一个懂得很多知识的人造生命，只是Okeer的话语在现实世界里对于他来说都会显得空洞，他最终还是自己选择了一个名字——Grunt（巨型步兵的统称）。Grunt要的是强大的敌人作为他的挑战目标，从而变得更强。施佩德告诉他自己是很强的，而自己的敌人也绝对强劲，他同意跟随施佩德一起战斗，当然，这和施佩德一边好言相劝而右手的枪却结结实实地顶着他的肚子也有关系，施佩德证明了自己的力量。

[地平线]

Horizon

收齐全部四个同伴之后！

到诺曼底号二层的任务简报室（Briefing Room），Illusive Man说Terminus星系内名为Horizon的殖民地陷入怪异的沉寂，根据这种情况推测，那里即使还没有受到收集者的袭击，敌人也已经不远了。施佩德曾经的一个同伴，也是联盟的成员Ashley Williams现在正在Horizon上，收集者应该不是碰巧要进攻一个住着施佩德的前队员的星球，他们似乎是想通过她找到施佩德。而联盟派Ashley到Horizon肯定也有着什么目的。不管怎样，Horizon是下一个目的地了。

Horizon星球蕴含着大量的水资源，仅仅用了8年时间就已经非常适合人类居住，一片绿色，生机盎然。失去这个殖民地对于人类来说非常可惜。

收集者比施佩德先一步到达Horizon星球，放出大量的Seeker Swarm蜂群进攻殖民地的人类，被蜂群攻击的人类会麻痹倒地，高高在上的收集者首领Harbinger使用特殊能力控制了一个降落在Horizon地面上的收集者战士的身体，指挥部队将麻痹的人类运回飞船，这就是收集者一直在干的卑鄙行径——绑架人类。

降落到Horizon上，与收集者正式作战，通信讯号被敌人干扰，无法与诺曼底取得联系，只能靠自己了。

向前走调查地上的尸体，这些尸体看上去和人类非常像，应该是将坚硬的外壳套在人类俘虏的身体上让他们变成自己的作战单位——尸骸（Husk）。这些尸骸和施佩德在Eden Prime上遇到的敌人不同，他们进化得更加强大了。收集者在得到足够的活人前应该不会离开，所以要快点行动。在路上可以捡到一把收集者军队使用的强力重型武器Collector Particle Beam，一定不要错过。

在一个房间中遇到人类机械师（Mechanic），了解到树立在殖民地中心的巨大防空炮是人来联盟送过来抵抗收集者的武器，虽然能源充足，但是导航瞄准系统却不能正常工作过，Ashley应该也是为了搞定这件事才被派到这里。从机械师口中确定了防空炮的位置，要想办法让瞄准设备正常工作，从而攻击收集者的战舰。不过机械师可不想跟施佩德一同前进，他想躲在这个“安全小屋”中。

来到中央是信号发射塔（Transmitter）的宽阔广场消灭大批敌人后，骇客发射塔下的电脑终端可以消除敌人的信号干扰，与诺曼底号重新取得联系，EDI说放防空炮的瞄准系统错误很容易修复，但是要想让防御塔注满能源就需要一定的时间了，而且充能时无法掩饰巨大能量聚集的现象，一定会有大批敌人前来，它建议施佩德进入防御阵势。接下来要保护信号塔不被接踵而至的几波敌人摧毁，最后会出现一个巨大的昆虫型机器人BOSS“Praetorian”。

BOSS Praetorian

BOSS可以飞行，还会发射持续数秒的激光炮，寻找掩体躲避BOSS的攻击。BOSS有一层紫色屏障（Barrier）和一条装甲值（Armor），先要将屏障摧毁才能命中本体消耗其装甲。先使用普通武器攻击屏障，屏障消失后换上强力的重武器猛攻，受到一定伤害或经过一小段时间后BOSS会恢复屏障，并重重地砸向地面，冲击波会伤害到其周围一定范围内的所有人，所以一定要躲远点儿并且做好弹药的使用计划。

昆虫机器人在空中爆炸并散成灰烬之时，防空炮的能量也聚集完毕，收集者的巨大战舰在经受严重创伤前就识趣地逃走了。刚才的机械师跑出来咒骂高速飞离的敌人，半个殖民地的人类都在那战舰上呢！不知道施佩德的来历的机械师催促刚才的战士们赶快想办法，可是这情况下，谁也无能为力。不过当他听到“施佩德”这个名字的时候，他的怨念顿时消失了，因为这个名字对于绝大多数人类来说都是非常熟悉的。

“施佩德指挥官，诺曼底号的舰长，第一个成为幽灵队员的人类，大本营的救世主。”Ashley从建筑物后面走出来到施佩德面前，她对那个机械师说，“你可是见证了上帝的降临啊，Delan，就像耶稣起死回生。”

“殖民地的人们都变成俘虏时你还活着，人物啊！”机械师不忘对Ashley还嘴，“我受够你们这些联盟的人了。”说完，他快快不乐地走开了。

她向施佩德伸出右手，紧紧握手，“你离开两年，像什么都没发生过一样。你知道，我会跟随你到任何地方的！我们都以为你死了……你对于我来说不仅仅是指挥官……”

情分虽然在心底，但是每个人都有自己的立场。作为联盟的战士，Ashley无法接受施佩德正在为地狱犬工作的事实，即使施佩德解释说那只是因为自己和地狱犬有相同的目标——与收割者合作的收集者，她无法相信地狱犬，没有人可以确定是否地狱犬也在和收集者合作。她说，虽然自己崇拜施佩德，但是仍旧无法与现在的他共事，也许施佩德为地狱犬工作是因为他们给了他重生的身体？施佩德知道自己的愿望是什么，他只能前行，前行。她转身离开，回大本营报告情况。

与Illusive Man的全息会议中，他承认自己将施佩德复活的消息以流言的方式泄露出去吸引收集者的注意，而施佩德也确实是收集者的目标。施佩德警告Illusive Man不要再有同样的事情发生！施佩德要展开对收集者的反攻，Illusive Man告诉施佩德通过Omega 4中继站可以到收集者的家园，但是他无法确保施佩德去了是否还能回来，他建议施佩德继续增强小队能力，又给了施佩德三分人事资料，需要再募集三名队友。



[第二波同伴召集]

DOSSIERS,PART 2

工程师 THE ENGINEER

来到Haestrom星，不能直接站在阳光下，否则过强的光线会直接灼烧所有人的护甲和皮肤，要快速跑过阳光直射区域到阴影中。

在控制间操作控制台打开大门，前方小广场正面冲锋不好，一是敌人火力猛，二是有阳光直射，走右侧小通道，还可以得到重型手枪的升级部件（Customized Heavy Pistol）。继续前进得到新的冲锋枪（Tempest Submachine Gun），调查地上尸体旁的对讲机（Quarian Radio）与Kal' Reegar通话，他们正在尝试接近倒下的同伴，太阳辐射太强导致无法与总部联系，是什么能量让太阳异常还不清楚，他们目前在一个山谷中防守，已经将Tali' Zorah安置在安全的避难所中，并留下了最棒的人手保护她，现在正火速返回战略要地。

继续前进，敌人的运兵船出现，炸毁了石柱，一段巨石刚好堵住了通往Tali所在地的通路，在场景中找到两个爆破电荷（Demolition Charge），在倒塌的石柱（Collapsed Pillar）上安装炸药，倒计时时躲远点，炸开后进门，在通讯台（Communications Console）与Tali通话。这个Quarian女性曾经是施佩德的同伴，她很高兴听到施佩德的声音。现在她正在天文台（Observatory），并为施佩德打开了通往那里的门。

前面的广场会遇到Quarian战士Kal，他的装甲受到了严重的损害，广场上有非常多的敌人，正前方还有强大的BOSS级机器人Geth Colosus，可以要求Kal使用火箭筒攻击Colosus，吸引它的注意力并削减它的屏障。可以让Kal给你讲述当前战场的情况，这个广场有左中右三条通路，中路进攻不明智，选择左右两路都可以。完成对话后迅速选择左边或右边的通路前进，干掉路上的敌人，到正前方面对BOSS，使用重武器摧毁它。干掉所有人后将广场上的资源、弹药收集一下进门见到Tali。她告诉施佩德是舰队司令下达的研究Haestrom星的命令，为此任务已经有非常多优秀的战士死去，目前研究并未完成，她也希望研究的成果配得上那些烈士的生命。在Haestrom星球还是Quarian的殖民地时，这里的太阳还只是个普通的太阳而已，而现在它在急速变化，Tali猜测这颗恒星正在转变为一颗红巨星，但是按照常理讲，Haestrom的太阳还太年轻。施佩德邀请Tali跟自己回诺曼底继续做同伴，她欣然接受，说："我已经完整地跟踪了整个研究过程，数据会传回总部给舰队司令，其他的事情我不管了，因为我看到我所有的同伴都已死去。"

"不，小姐，你还有我那。"Kal一瘸一拐地出现在施佩德面前，他也没有反对Tali加入施佩德的小队的实情。Tali对施佩德有绝对的忠诚，但是仍旧会对地狱犬保持足够的警惕。



贸易星球 Illium

"刺客"和"审判者"两章中的同伴都是在Illium星上召集到的。到Illium星收集消息，并展开两个召集同伴的任务。

Illium星球上的Nos Astra是一个发达的星际贸易都市，Asari人是这里的主人，这里高楼林立，可以交易各种意想不到的东西。施佩德的前同伴Liara T'Soni现在作为情报中间人在Nos Astra生活，她指示看门人Careena接待施佩德，她已经为他支付了所有的停船费用，并让他去交易区（Trading Floor）见她。



EDI告诉施佩德一个名叫Samara的审判者到访这个港口，Liara还知道施佩德要募集的第三个同伴——刺客Thane Krios的所在。

向前走进交易区，与一个Asari人对话，她带给施佩德一个Noveria星朋友的留言——Rachni族的女王，那是一种古老的虫型生物种族，他们的女王可以控制其他人的思想。Asari人说自己曾经被宇宙海盗攻击，是Rachni族救了她，她和女王的思想产生了非常和谐的共鸣，是女王给了她生存下去的目的和愿望，曾经接近灭绝的Rachni族现在正在努力重建自己的生存地，虽然他们非常善于生产，但是需要像这个Asari人一样的人为他们购入一些他们无法自己生产的东西，并且Asari人告诉施佩德历史上的"Rachni战争"和收割者有关，当时是收割者控制了Rachni族违背自己的意愿展开的战争。不过这个Asari人无法告诉施佩德现在Rachni族的所在地，因为她自己也不记得了，是女王抹掉了她的相关记忆，当女王需要她记起的时候她就会想起。说完这些，这个Asari人便消失了。

在Liara的办公室见到她，她正在威胁一个人类。她曾经是施佩德的恋人，轻轻的一个吻，然后面对面坐下，这就是距离（这是继承《质量效应》角色的结果，如果在前作有不同的发展或完全开始新游戏的话会有不同的情节）。她说在施佩德"死去"的两年，她也要做事情以维持生机和还清债务，通过自己丰富的人脉，她成为了优秀的情报中间人（其实就是情报贩子），现在她自己有太多的事情要顾及，无法加入施佩德的队伍，但是她说警局的Dara知道要召集的同伴Samara的消息。她还告诉施佩德，第三个同伴Thane联系过一个叫Seryna的人，Seryna有他的消息。

正义审判者 The Justicar

正义审判者是Asari共和国最强的战士们组成的队伍，Samara就是其中一员，他现在到Illium追踪一艘偷了很多贵重物品的船。与Illium星的Liara对话得知Samara的消息后，要先到Tracking Office找Dara警官（Dara Officer），打听更多消息后呼叫计程车（对话中选择“Hail a Cab”）前往目的地航天站（Spaceport）。



在航天站与探长Anaya谈话后才能通过路障进入犯罪现场。在一台终端机上取得一些关于偷货的船的信息，继续向前干掉走廊上的Eclipse佣兵，会看到Samara正在拷问佣兵，不过没有得到船的名字。施佩德说出希望Samara加入施佩德的队伍的要求，她很希望与收集者作战，但是她现在还有上级派下的任务，正义审判者的准则（Justicar Code）限制着她，这时探长Anaya出现帮忙说服Samara，解决办法是施佩德帮忙找出船的下落。

出来与Volus商人Pitne For对话，这个商人将一批增强生化能力的药物带到Illium，这些药有很强的毒性，但是Pitne隐瞒了实情，受骗的Eclipse佣兵开始追踪他，他让施佩德保证佣兵不伤害到他，便给了他一张可以打开电梯的门卡，上楼后的战场内有很多容器，打破会泄露出有毒气体，小心尽量不要靠近。

在一个小房间内遇到一个加入了佣兵组织的Asari人，屋子里有Sample 634 Analysis，可以得到Biotic Damage升级。

途中遇到一个认为自己生化能力极强的Volus人Niftu Cal，实际上应该是中了药剂的毒，被搞的神志不清。

在最后的宽广大厅中对战Wasea，她会用生化能力丢毒气罐过来，注意移动即可。战斗结束后在桌子上取得Wasea's Datapad后回到航天站。

告诉Samara她的目标已经在两天前离开这里去AML Dmeter了。她同意跟随施佩德，她双膝跪地向施佩德发誓，从现在起，施佩德的愿望就是她的准则。尽管如此，她也会直言不讳说出自己的想法。

之后选择继续和Anaya对话，告诉她Pitne是一个走私贩，Anaya说会逮捕他，另外，还告诉Anaya，加入Eclipse佣兵组织的Asari人Elnor是杀害Volus商人的凶手。这之后便可以没有后顾之忧地离开了。

刺客 The Aassassin

在Illium星货运中心（Shipping Cargo）找到Seryna，说明是Liara让自己前来找她帮忙，她的态度立刻好转。她告诉施佩德Thane在Dantius Tower一号塔的楼顶阁楼（Penthouse），Thane的刺杀目标是一个Asari人Nassana，Nassana控制着Dantius Tower，二号塔还在建设中，从那里进入比较好，准备妥当的话就告诉Seryna直接出发吧，她可以带你进去。

乘飞船降落的2号塔前，遇到Salarian工人（Salarian Worker），Nassana没有任何警告就向自己雇佣的Salarian工人开火，这个受伤的工人的同伴全都被Nassana放出的机器狗残杀。给他一个医疗包，可以向他询问更多的消息。

电梯所在层有Viper Sniper Rifle，打开电梯后会出现三个精英级别的Eclipse佣兵，消灭后进电梯到上层，会遇到一个正在与指挥中心通话的Eclipse突击兵，用枪口对着他询问刺客的下落，如果没有耐心说服他，按下RT键选择叛逆中断，会将突击兵扔出窗外，但是响声会招来更多的敌人，可以耐心等待他把话说完，说服他为Nassana送命没什么意义，他会告诉你刺客在最底层。最上层尸体旁得到Submachine Gun Damage研究材料。

冲过长桥便从2号塔到达1号塔顶了，见到Nassana，她是一个神经质的女人，疑神疑鬼，认为所有人都对她不忠诚。对话中Thane从天花板的通风口落下，轻松干掉了Nassana最后的几个守卫然后用枪口抵在她的胸口，Nassana在几秒钟之内就在争执和偏激的人生中步入死亡。Thane双手合十为自己的罪恶祈祷。虽然知道所有想通过Omega 4中继站去对付收集者的人都有去无回，但Thane义无反顾，他说自己快要死去，但是宇宙太过黑暗，他想在自己死前为之带来些许光明，施佩德能做的就是给他这次机会。

[收集者飞船]

COLLECTOR SHIP

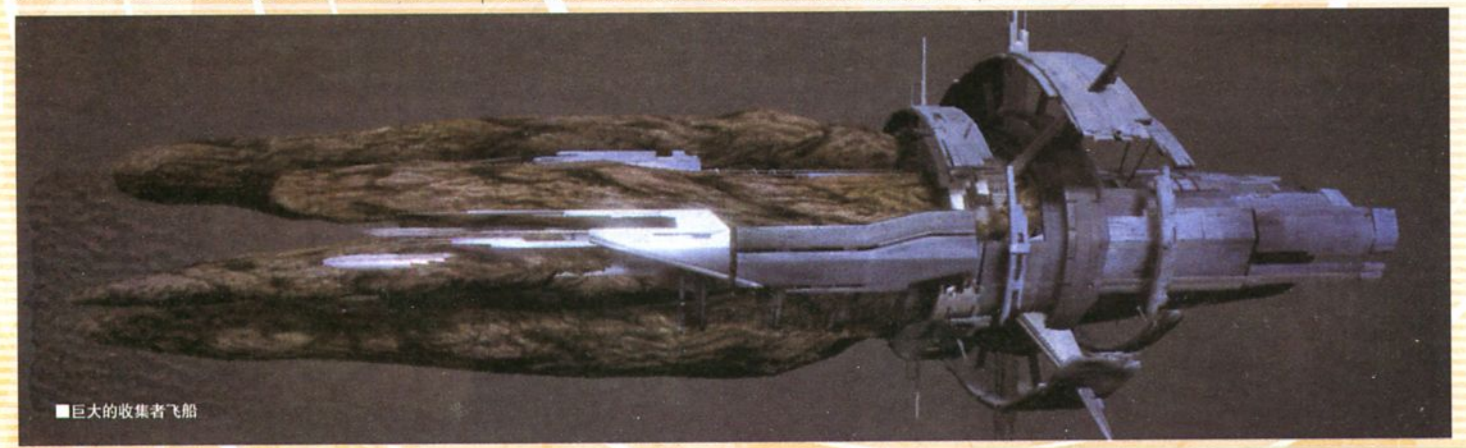
要完成任意5个非关键任务才会出现这个主线流程中的关键任务。收集齐以上同伴后，完成一些忠诚任务（Loyalty）或特殊任务（Special Assignment），数量足够后回到诺曼底号上，Kelly会提醒你Illusive Man在二层简报室（Briefing Room）等你，他告诉你有一艘收集者飞船在战斗中受损停在宇宙空间中，施佩德要收集对下一步进军收集者家园有帮助的数据资料。任务简报完成后Joker就会直接将诺曼底号开到收集者飞船前。

注：在将流程进行下去前，强烈建议将所有同伴的忠诚任务都完成，不但可以得到新能力，同伴是否达到忠诚也直接影响结局中每个人的生死。

带着队员来到巨大的飞船内，将控制终端（Control Terminal）连线到诺曼底，旁边的试验台上还有一具收集者的尸体。EDI进行分析后得出收集者是Prothean的“后代”，他们正在研究自身与人类基因的相似之处。原来，收割者并未将收集者消灭，而是将收集者的基因改变，去掉那些他们认为不需要的部分，让其成为自己的奴隶。通过研究收集者的终端，施佩德可以立刻掌握一项新的武器专精，可以使用新的武器。如果你不能使用狙击步枪，强烈建议学习狙击步枪的使用！

经过研究，EDI告诉施佩德这艘船是两年前将旧诺曼底号击沉的那架。

一路没有任何敌人，巨大的飞船内部让人心中躁动不安。到六边形金属平台中央的绿色控制台（Command Console）联系诺曼底号，EDI开始下载关于收集者


■巨大的收集者飞船



和Omega 4中转站的数据，不过开启控制台的同时六边形平台升起到空中，之后其他的六边形平台也从远处飞来，这是收集者的埋伏，他们的船其实并未出现事故。接下来是连续的战斗，收集者非常强，而且Harbinger会占据收集者的身体，占据后护甲全满而且能力更强，战斗开始后优先减少收集者的数量，如果先攻击Harbinger占据的身体，那么他有可能会不停地控制新的收集者，非常不利。在对付Scion的时候要注意瞄准它弯向一侧的头部，爆头伤害高，否则打在鼓起的护甲上伤害极低。

平台上的战斗技术后，EDI指出冲回诺曼底号的路线，一路上仍旧要对付收集者。与昆虫机器人的战斗比较麻烦，地势不太好，没有太高的掩体，利用楼梯扶手绕圈兜它，在同伴打掉它的护盾后马上用重武器攻击本体，一般两发火箭筒就要收手了，因为它会落地恢复屏障。

逃回诺曼底，已经完全苏醒的收集者飞船掉转船头，船头巨大的激光炮发出光束，这是它第二次将光束对准诺曼底（序章中的飞船就是这艘收集者飞船），不过这可是新的诺曼底，而Joker也已经历过一次这种险情，诺曼底在千钧一发之际开启了质量效应，成功逃离。

在诺曼底号与Illusive Man通话，对于他知情不报故意置施佩德于陷阱中的做法非常气愤，但是他有他的理由，他说他相信施佩德一行人有可以活着出来的能力，而不告诉施佩德实情也是为了不露出马脚，以免让收集者发现端倪，错失获取数据的大好机会。事已至此再追究也没有作用，总之现在已经获得了必要的信息。地狱犬发现收集者和收割者使有一种可以判断敌友的系统——IFF（Identify Friend of Foe）。和同伴沟通，虽然这次Illusive Man的手段有些卑劣，但施佩德的行动也确实起到了非常不错的效果，通过分析数据，施佩德得知收集者的家园在银河系的核心，一个巨大的漩涡，都是爆炸的恒星和黑洞，怪不得所有要讨伐收集者的舰队都有去无回。不过在那样的地方很难有可以维系生命的星球，但是收割者既然创建了大本营和质量中继站，那么在银河系核心创建一块安全的区域也并非不可能。

[废弃收割者]

DERELICT REAPER





地狱犬在Hawking Eta的Thorne星系发现了一艘收割者遗弃了三千七百万年的飞船，这艘飞船在褐矮星Mnemosyne的轨道上，有一种特殊的质量效应屏障保护它，使其停留在轨道上而没有变成陨落的流星。收割者已经停止了和这艘船的任何通信，施佩德要进去取得IFF，以此才可以让诺曼底号通过Omega 4中继站进入收集者的老家。在这之前，施佩德可以继续完成同伴的忠诚任务，以此提高队伍的能力，这样才有更大的胜算。

在认为自己已经准备得足够好了之后便可以向目标进发。购入足够的燃料，先从质量中继站进入Hawking Eta星云，飞入Thorne星系，停靠到Derelict Reaper上。

靠近飞船残骸后，Joker发现有一艘地狱犬的科学试验船连接在飞船残骸上，进入试验船内，发现里面已经没有任何生命迹象。通过试验船的大门进入收割者的飞船，残骸发生了剧烈的震动，看来船上的生命并未真的像之前预料的一样彻底死亡，他们已经在施佩德进入飞船后立刻筑起了动力学护盾，防止其他任何人再进入这里亦或那艘试验船。现在施佩德被困其中，必须关闭飞船上维持收割者生命的发动机。EDI找到了发动机所在的飞船核心的位置，不过破坏核心会使残骸的质量护盾消失，那样残骸会真的成为流星一般脱离轨道，因此破坏核心后，施佩德要在很短的时间内逃出飞船回到诺曼底号。

在巨大的飞船中前行，沿途消灭数量繁多的敌人，对于普通尸骸，使用生化能力一发就可以消灭多人。途中会遇到一个Geth机器人，他用狙击枪救了施佩德一命，而且他竟然可以说话，他认出施佩德并称呼他为施佩德长官。

在核心前，那个Geth机器人站在核心前无所畏惧地操作控制台，最终打开了核心的金属护盾，但是Geth也被冲上来的尸骸击倒了。之后要持续攻击中央的蓝色光球，并且周围会不停涌出敌人，当光球外的护盾合上时专心对付敌人，等护盾一打开就绕着圈攻击核心，把敌人留给同伴对付。重型手枪对核心的效果就不错，其他武器如果升级了，也都可以，用最强力的武器攻击吧。

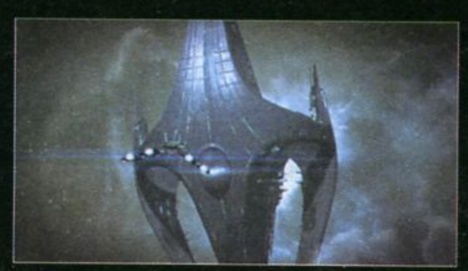
核心爆炸后整个收割者飞船开始剧烈的震动，逃跑前看看躺在一旁的Geth机器人，虽然同伴提醒施佩德时间不多了，但是他还是决定救走他，因为从未有过人类和Geth交流的记载，这个Geth肯定有什么特殊之处。和同伴一起架着他逃到出口（过场自动完成），隔着数米距离直接将Geth投向诺曼底舱口，之后施佩德一行人也一个个跳了进去，收割者飞船在诺曼底号飞离后发出巨大的爆炸声，彻底成为了宇宙的尘埃。

在简报室中，EDI说已经收集到IFF，EDI要花费一段时间研究其中的科技。Miranda对施佩德讲清了唤醒Geth的后果，Tali的Quarian族人生产出Geth，而这些机器人最终叛乱，成为整个大本营的敌人，他们是无情的杀人机器，不过地狱犬也一直悬赏重金寻找一个可以沟通的Geth以供研究。但是现在最需要强力同伴的时刻，一个优秀的Geth战士是不容错过的人选，到三层EDI的核心（Core）启动Geth，启动这个“骇客专家”之前，EDI为之竖起了一道蓝色的防护墙，并且切断了一切可能被其骇客的机器。

和Geth的对话中得知，Geth一族要自己掌握自己的命运，其中的异教徒请求收割者（Geth称其为老旧的机器Old Machines）给他们未来，现在，这个Geth所属的阵营是与那些为收割者卖命的异教徒Geth不同的，收割者和异教徒是他们的敌人，也是施佩德的敌人，于是他同意与施佩德同行。Geth没有个体意识，问起他的名字，他只会回答：“我们是Geth，在现在的平台中有1183个程式（个体）。”EDI告诉施佩德可以叫他Legion，意思是“我们数量庞大”。

“基督教圣经，马可福音，第五章，第九节。我们认为这是适当的隐喻。我们是Legion，Geth的一个终端，现在我们与诺曼底号合而为一。”Geth说完，施佩德伸出右手，他不知所措地模仿施佩德的动作，手指伸开，手掌相向。两个人紧紧地握手。





注意：Tali是绝对是不能容忍Geth在诺曼底上的，在完成Geth的Loyalty任务后，Tali会站出来与之枪口相向，如果你的正义或叛逆值非常高，可以说服他们解决事端，如果说服不成功，那么就必须选择其中一人留下来。

[诺曼底号遭袭]

NORMANDY ATTACKED

完成 DERELICT REAPER 任务后要等待 EDI 研究 IFF，这期间需要完成一些支线任务让时间过去，也许只要完成一个之后，再次进入有支线任务的星球前，EDI 就会报告 IFF 的研究取得了一定进展。收割者的科技太难以掌握，目前的进展虽然不错，但是离完美还有一定的距离，但是究竟何时可以完美 EDI 也没有办法估算，现在行动的话，没有人可以确定 100% 能成功。

注：在最终任务中，诺曼底号会受到收集者的强攻，必须对诺曼底号进行必要的升级才能保证船员不死亡，Cyclone Shield Tech、Silaris Armor Tech 和 Thanix Cannon 必须进行升级，如果怕不保险，把所有的诺曼底号升级都完成。

后面的流程中，一共要做出五个抉择，分配同伴执行一些任务，如果选择不慎，团员就会死亡。必须要完成同伴的忠诚任务让同伴达到忠诚，他们才有可能在最终任务中存活下来。

所以要想取得好结局，那么在同意将主线流程进行下去之前，就要将船身升级，完成同伴的忠诚任务，让其达到忠诚状态，并且在平时的对话时小心不要让他们与你的关系闹僵。

流程中抉择时，推荐的人选如下，当然也并非绝对。另外，尽量多地在 Prototype 项目中升级同伴的相关能力。

第一抉择	进入管道	Tali或Legion
第二抉择	领队	Garrus或Miranda
第三抉择	生化屏障	Samara或Jack
第四抉择	领队	Garrus或Miranda
第五抉择	护送船员	Jacob或Grunt

如果你已经做好准备的话就可以将主线进行下去了。

不能无止境地将时间消耗下去，Joker 提议让施佩德带小队乘小船去完成任务，这期间他和 EDI 将 IFF 直接和诺曼底合并。施佩德和同伴乘船出发不久，IFF 上线时出了致命的问题，其中的病毒将诺曼底号的确切位置发送给了收集者，收集者的巨型飞船瞬间出现在诺曼底号身边，敌人登陆诺曼底。EDI 告诉 Joker 只有一个办法可以挽救，Joker 要将飞船的控制权全部交给 EDI，并且离开驾驶员舱位亲自去 EDI 的核心才行。

之后要控制 Joker 行动，Joker 的腿有伤，无法快速移动，没有办法战斗，必须躲避所有的敌人，顺着紧急灯光沿着左侧的走廊到科学实验室（Tech Lab），通过维修通道（Maintenance Shaft）到三层。沿着右侧走廊到服务器室（Server Room），连接到 EDI 的核心打开了防御系统，之后要继续爬到四层，操作引擎控制台（Engine Control），EDI 会让诺曼底号全力加速，并打开所有的封闭阀，除了服务器室之外，所有的敌人都会被杀死。

“那我们的船员呢？”Joker 问。

“船员已经被收集者带走了。”EDI 说。是的，船上已经没有其他同伴，只有敌人。

[终章]

ENDGAME



成功消灭了登陆诺曼底号的敌人，施佩德一行人返回飞船。安装了 IFF 的诺曼底号成功进入了 Omega 4 中继站（Omega 4 Relay），不过刚刚通过中继站，就遇到了雷区。EDI 指出了收集者核心的方向，诺曼底号奋勇向前，但是敌人的第一批防御线已经完全铺开，名为 Oculus 的攻击机器破坏了诺曼底的护盾冲进了货物间。带着同伴赶过去对付 Oculus。

在货物间与 Oculus 展开战斗，一定要寻找结实的掩体躲避 Oculus 的红色激光，Oculus 只有一条血槽，任何时候攻击其整个个体的任何部位都可以对其造成伤害，注意绕圈，在其射击间隙使用重型武器猛攻。

诺曼底终于通过了雷区，但是收集者的战舰开始用激光炮攻击诺曼底号。Joker 控制诺曼底击中了敌人战舰的核心，但是随着敌舰的爆炸，冲击波让诺曼底号的质量效应力场生成器失效，迫降在收集者的基地上。因为之前并没有人成功穿过 Omega 4 中继站，所以收集者的基地并没有什么防御措施，收集者只能亲自整装上阵。

经过 EDI 的扫描和勘察，基地的弱点在主控中心。被收集者掠走的其他诺曼底成员和仍旧活着的殖民地人民在中央船室（Central Chamber）。现在需要做出第一个抉择，让一个科技专家同伴通过管道前去打开门锁，要从 Tali、Mordin、Garrus、Jacob 和 Legion 其中选择一个。

除了科技专家外，剩下的人会分成两队以不同路线前进，吸引收集者的注意力，让科技专家完成任务。施佩德自己要带领一个队伍，另外一个队伍的领队人是你的第二个抉择，不过他们会在将来的中央船室中与你汇合。

出发前，施佩德做了最后的演讲：“我们并不知道收集者之前到底掠走了多少人，但是我们要做的是，从现在开始，让他们不再伤害任何人！”

一路上要操作 8 个热能转换装置（Heat Exchanger）为管道散热，这样里面的科学专家才能安全通过。屏幕右下角是抗热槽，如果在减到零前没有顺利开启下一个热能转换装置就会任务失败。

终于来到中央船室，科技专家打开了大门，两个小队顺利汇合。被收集者绑架的船员在船室的容器内，隔着透明的玻璃，施佩德看到一个船员的身体开始融化，鲜血渐满玻璃罩，所有同伴用力砸开了其他的容器，Kelly 等人被顺利救下，诺曼底能将他们接走。

下面的路程到处都是收集者的毒蜂群，需要一个会生化能力的同伴构建保护多人的防护盾才能顺利前进，这里需要做第三个抉择选一个会生化能力的同伴与你一起前行。

之后做第四个抉择选一个分支小队的领队，让其分散敌人的火力。

再之后，要做第五个抉择，派一个同伴将刚救下的船员安全送回诺曼底号，指派的同伴将无法参与这个任务的剩余部分。

全部抉择完成后开始前进，将行动范围限定在同伴构建的生化能力护盾中，如果不小心跑到护盾外面也不会立刻毙命，会受到持续伤害。途中会有收集者阻挠，使用生化能力的同伴会停下，战斗结束并准备好后与其对话继续前进（MOVE OUT）。来到出口前，敌兵大力压近，我方阵角大乱，生化能力同伴体力不支，施佩德抬起生化能力同伴慌忙向出口撤退。进来后与分支小队汇合（分支小队领队有可能会在关闭大门时中弹身亡，EDI 也有可能会报告护送船员的同伴为了拖延敌人让其他人撤离而死亡）。

收集者在大门外持续进攻，大门被打碎只是时间问题，现在要做出最后的选择，选出两个同伴跟随你完成最后的任务，剩下的同伴会留下来守住大门。出发前，施佩德做了最后的讲话：“收集者不只



是我们几个人的敌人，他是所有一切的敌人。我们不能让先走的人白白牺牲，我们要实现他们的意愿。接下来是最后一步，后面的几分种内，不管我们成功还是失败，都要为荣誉而战！为你们自己而骄傲！”

出来后上到六角平台上，会有新的六角平台带着敌人出现，一个个平台向前推进，在最后一个平台上操作控制台（Control）开启升降平台。

升降平台通过长长的隧道，EDI说这隧道通向一个巨大的设施，那其中放射出有机体和非有机体的能量。

当施佩德靠近后，终于见到了它的全貌——一个人类收割者（Human Reaper）。这个巨大的金属怪物汇集了数量相当庞大的人类的身体，EDI也不能确定收集者用人类创造巨大收割者的原因，但猜测的结论应该是“为不同的种族创建不同的收割者”。收集者虽然是创造了大量科技的Prothean，但是很久很久以前，收割者已经彻底征服了他们，并试图创造出Prothean Reaper，可惜的是收割者失败了，于是将Prothean变成了工人，收割者的工具，开始创建一个人类收割者。收割者并非单纯的机器，他们拥有智慧，他们由有机物和非有机物混合而成，选择有机体的人类便可以理解，目前，这个收割者还处于初始阶段，用人类的生命周期看还处于胚胎阶段，完成前，肯定还需要数以百万计的人类个体。

施佩德绝对不能让这个收割者继续存在在这个世界上。EDI分析出连在收割者肩膀的四个巨大的管道将维持其机能的材料输送过来，当管道外壳打开露出内部红色的薄弱管道壁时攻击就能摧毁管道。消灭一波波敌人，护壁会一次次打开，依次摧毁四条管道后收割者掉落下去（如果足够快，每次开启护壁可以摧毁两根管道），剩下的事情就是让核心过载爆炸，彻底摧毁这个鬼地方了。

这时Illusive Man通过EDI传来实时影像，他显示浅浅地赞扬了一下施佩德的成功，接着说出了他认为的比直接炸毁这里更好的方法，他建议安置一个辐射脉冲，这样可以杀死所有的收集者，但是能留下所有的机器，这样就可以给人类提供更强大的科技，从而对抗收割者。我要做出选择。

注：选择摧毁基地会得到正直点数；选择同意Illusive，只摧毁收集者会得到大量的叛逆点数。

最终 BOSS 战

收割者——Human Larva

不管怎么选择，人类收割者都会从谷底爬上来保护这里。任何武器都能对其造成伤害，胸口是最大弱点，但是不经常露出，眼睛也是不可错过的目标。小心BOSS的激光炮，威力巨大，但是发射较慢，准备动作时可以躲在较高（一人高）的掩体后面就不会受到伤害，途中虽然会有收集者敌兵出来骚扰，但是威胁不大，轻松解决收集者后抓紧任何机会全力攻击眼睛和胸口的弱点。要小心的是，BOSS不仅会在平台正前方出现，也有可能在左右两侧出现，因此要即时调整位置，在掩体间转移，保证在队伍和BOSS间有一个一人高的掩体以躲避激光炮才行。另外，也不要太靠近平台边缘，BOSS的近身挥击威胁很大。

终于摧毁了人类收割者，Harbinger在巨大的飞船中行进，施佩德和同伴拼命向安全的出口狂奔。Harbinger说：“这根本无法改变任何事情。你知道，收割者通过摧毁来救赎你们。”无数的收集者在后面追赶，诺曼底号出现在施佩德和同伴们面前。

Harbinger在自己飞船的主控室内跌跌撞撞地爬到控制台前。他嘲讽到：“你们仍旧是失败了。”他一边说一边用最后的利器按下按钮，“释放控制。”可是收割者已经对收集者彻底失望，遗弃了他们。

诺曼底号高速驶离，EDI为爆炸做倒计时，飞船身后的收集者基地在大爆炸中彻底化成宇宙的残骸。

在诺曼底号简报室见到Illusive Man，虽然没有保留下收集者的基地，没有得到收集者的先进科技，这会在一定程度上放慢人类的发展，但是这一役也给了人类更多的时间，人类是坚持不懈的，要尽快恢复生机，才能有更光明的未来。

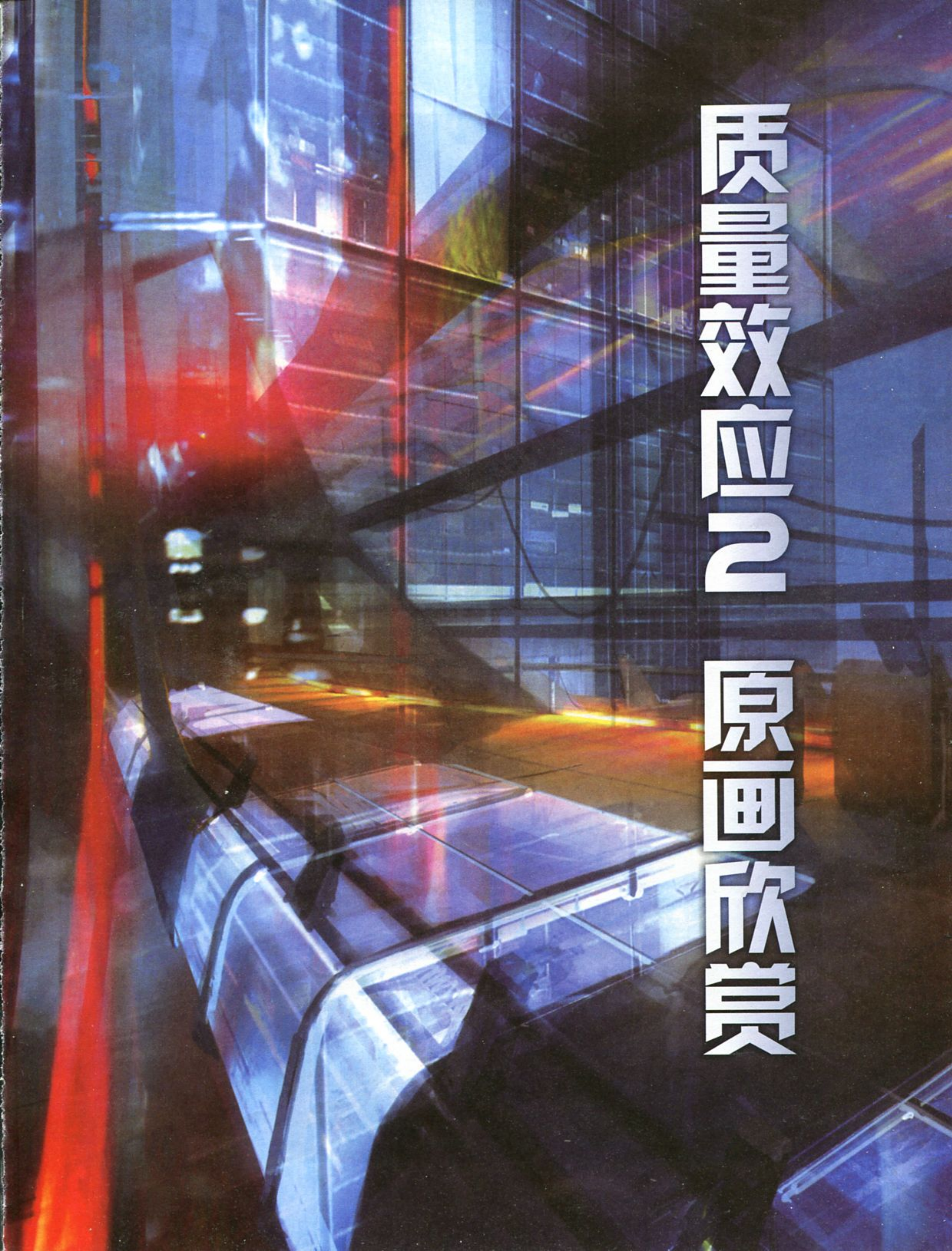
注：如果保证施佩德在最后的剧情中不死，通关后就可以进行二周目。



全程就列表

成就	点数	取得方法
Missing in Action	5	在一次袭击中救出你的船员（主线流程）
Very Elusive	10	重新开始执行任务（主线流程）
The Convict	10	召集同伴Jack
The Krogan	10	召集同伴Grunt
The Archangel	10	召集同伴Garrus
The Professor	10	召集同伴Mordin
The Quarian	10	召集同伴Tali
The Justicar	10	召集同伴Samara
The Assassin	10	召集同伴Thane
Friend or Foe	10	召集同伴Legion，需要到诺曼底AI CORE唤醒他
Colony Defense	25	保卫人类殖民地Horizon（主线流程）
The Prodigal	10	完成Miranda的忠诚任务，获得她的忠诚
Ghost of the Father	10	完成Jacob的忠诚任务，获得她的忠诚
Catharsis	10	完成Jack的忠诚任务，获得她的忠诚
Battlemaster	10	完成Grunt的忠诚任务，获得她的忠诚
Fade Away	10	完成Garrus的忠诚任务，获得她的忠诚
The Cure	10	完成Mordin的忠诚任务，获得她的忠诚
Treason	10	完成Tali的忠诚任务，获得她的忠诚
Doppelganger	10	完成Samara的忠诚任务，获得她的忠诚
Cat's in the Cradle	10	完成Thane的忠诚任务，获得她的忠诚
A House Divided	10	完成Legion的忠诚任务，获得她的忠诚
Ghost Ship	25	完成调查收割者废弃的飞船任务（DERELICT REAPER），（主线流程）
Suicide Mission	50	使用Omega 4中继站到收集者的家园（主线流程）
Mission Accomplished	125	拯救全银河系的人类（通关）（主线流程）
Against All Odds	15	在自杀性任务（最终章）中存活下来
Insanity	75	以Insanity最高难度通关，中途不要改变难度
No One Left Behind	75	在自杀性任务（最终章）中，让所有同伴都存活下来
Long Service Medal	75	通关《质量效应2》两遍，或继承《质量效应》一代的记录通过关一遍《质量效应2》

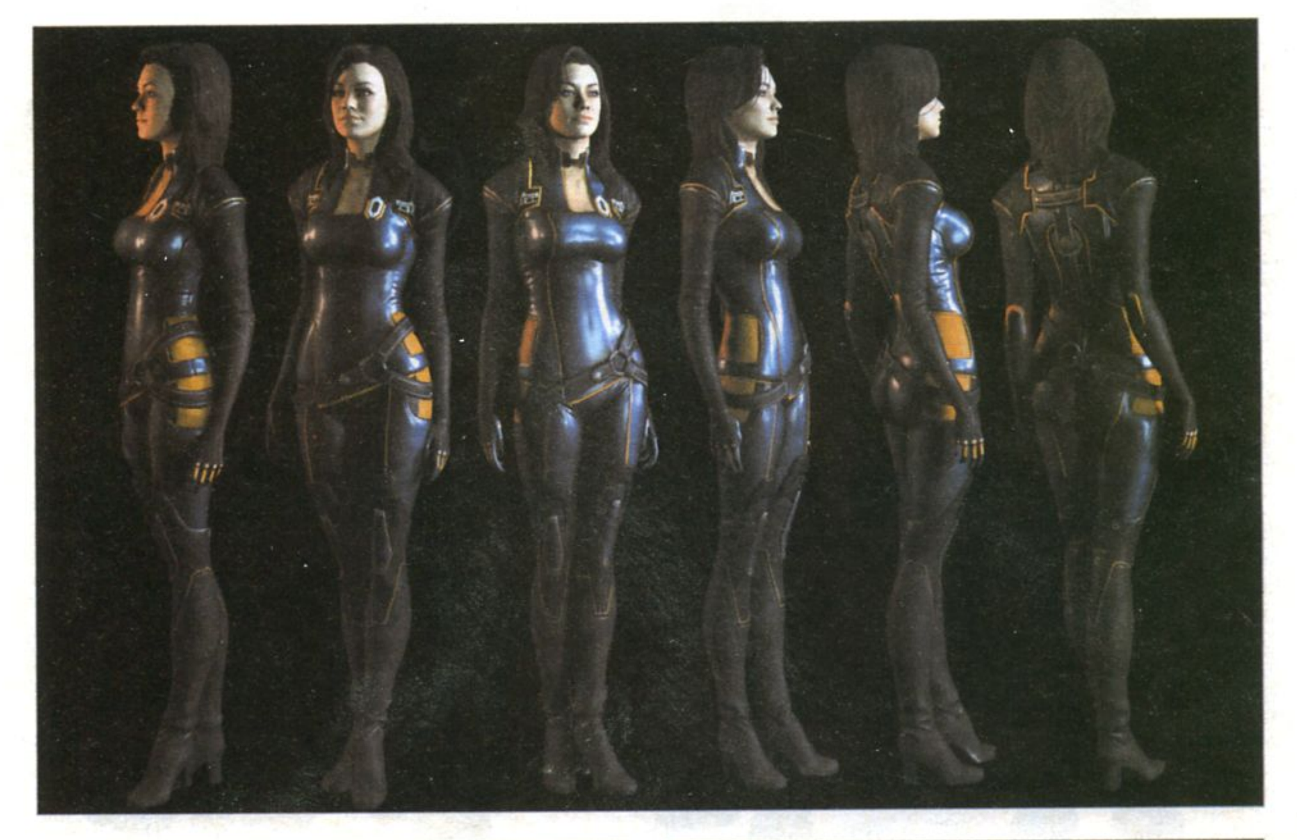
成就	点数	取得方法
Paramour	50	与一位同伴展开恋情
Head Hunter	10	爆头杀死30个敌人
Brawler	10	先用近身攻击击中敌人，然后开枪干掉他。选择Husk敌人完成这个成就
Big Game Hunter	10	在Grunt忠诚任务中杀死Thresher Maw
Tactician	10	对20个不同的敌人使用多种生化超能力，和队友配合使用不同超能力对付同一个敌人
Master at Arms	15	使用5种不同的重武器杀死敌人，两种是流程中捡到的，其他三种需要研究
Merciless	10	使用Incinerate让20个敌人身上着火或落入悬崖，如果是队友使用Incinerate，必须是你手动控制他们放技能才算
Overload Specialist	15	使用Overload技能摧毁25个敌人身上的护盾（Shield，蓝色）
Warp Specialist	15	使用Warp技能摧毁25个敌人身上的屏障（Barrier，紫色）
Incineration Specialist	15	使用Incinerate技能摧毁25个敌人身上的装甲（Armor，黄色）
Operative	15	扫描个别星球时会遇到“Anomaly Detected”，白色波形最大的地方探测会发现新任务，推出扫描登陆星球完成任务
Agent	50	完成5个扫描星球时发现的任务（方法见“Operative”）
Prospector	5	扫描星球，开采一次矿物质
Explorer	10	在一个未探索过的星云中完成100%星球扫描。进入一个之前未探索过的星云，扫描星云中所有的星球，该星云的探索完成度就可以达到100%
Power Gamer	10	使一个角色达到30级。一周目无法完成，需要继承角色进行二周目
Scholar	15	解开15个《质量效应2》中新增的词条
Scientist	10	完成1次科学研究
Technician	15	完成10次科学研究
Weapon Specialist	15	将一种武器的研究升级满
Fashionista	5	在诺曼底号上自定义自己的装甲，到一层施佩德的房间换装甲即可
Power Full	15	将任意一项能力升满4级就会出现两个分支，选择一个进化
Highly Trained	15	在个人电脑终端（Private Terminal）观看所有的高级战斗训练（Advanced Combat Training）


质量效应2 原画欣赏






N7

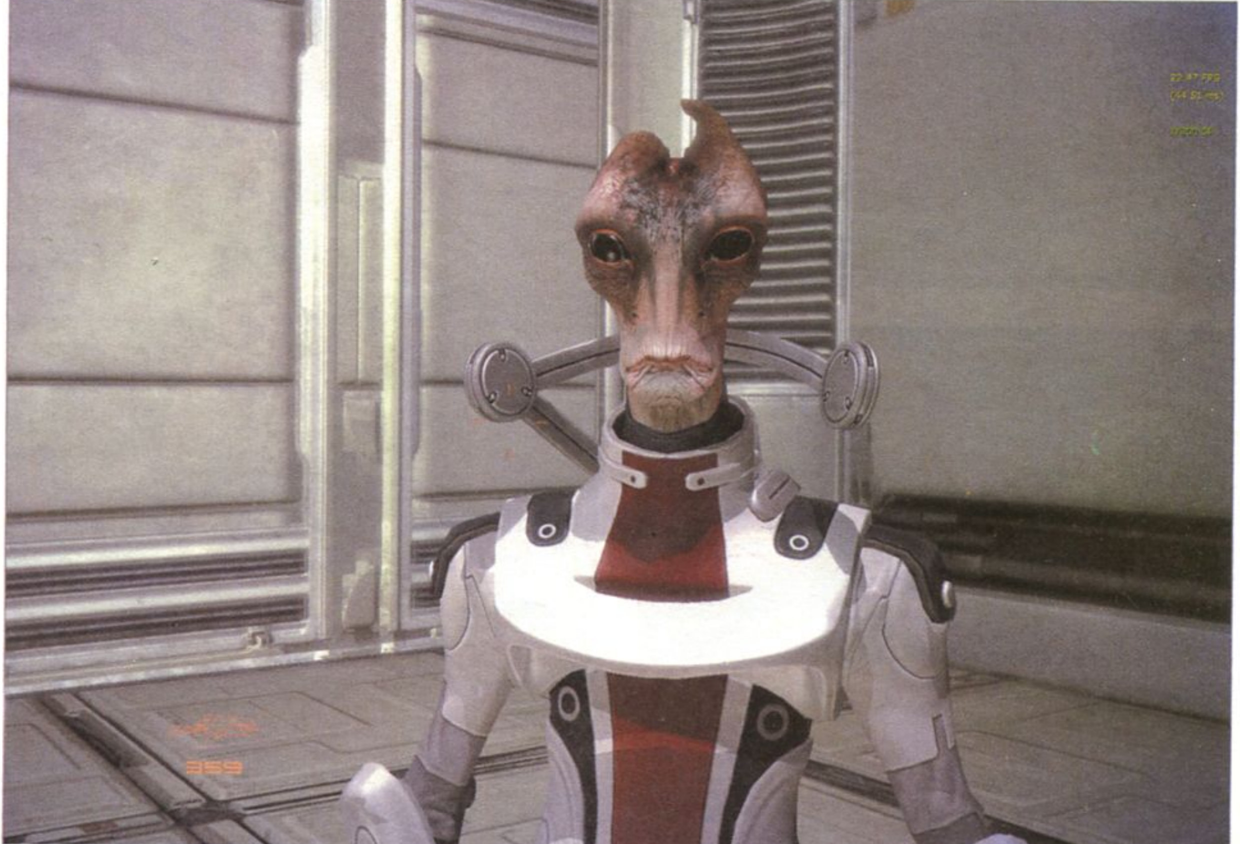








■ Cerberus 组织的成员，Miranda 是非常优秀的人类，拥有美丽的外表。
■完成与角色相关的任务就会获得的第二套服装（上方，黑色的套装）。

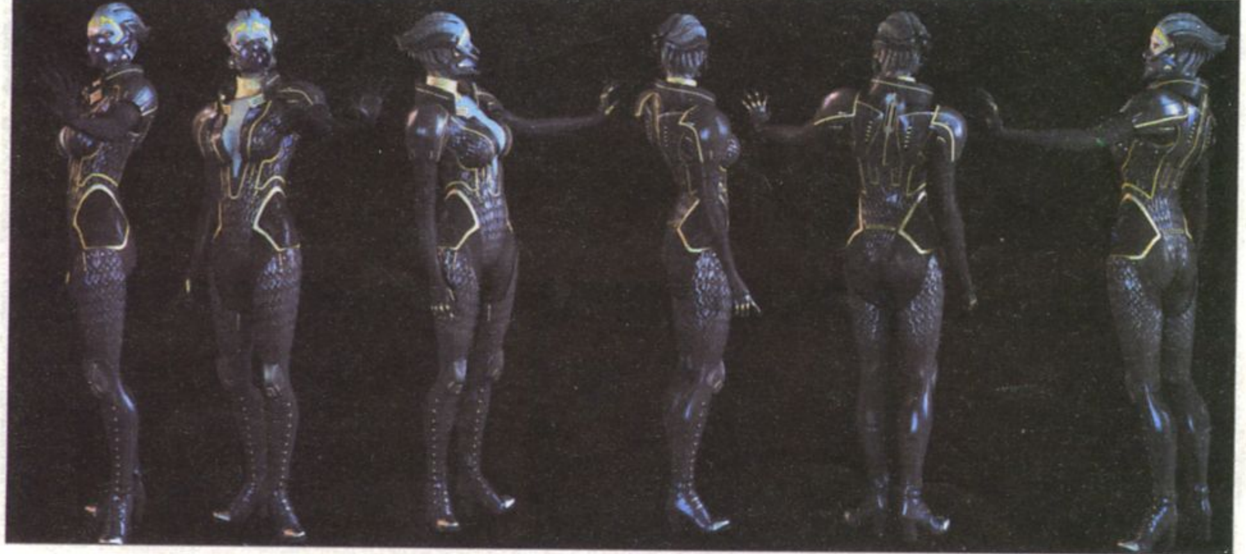


Mordin 是 Salarian 族人，极高的智慧让其自然而然成为一名科学家。





身体上铺满刺青的人类女战士，是非常强大的超能力者。



Samara 是 Asari 族的正义审判者。严肃，有规则，行事果断。





Thane 是一名刺客，黑色的眼睛中似乎蕴藏着深邃的忧伤。



在被 Salarian 人帮助其提升科技前，Krogan 的社会形态一直处于原始阶段。野蛮的习性让 Krogan 人成为天生的战士。因为生化武器 Genophage 的危害，1000 个 Krogan 人中只有 1 个可以生育后代，人口数量极具减少，这是 Krogan 人面临的最大问题。









Geth 是由 Quarian 创造出来的机器人，起初这些机器人是作为劳动力研发的。在获得集团智慧后，Geth 希望由自己掌握自己的命运，展开了和 Quarian 人的战争，并取得了胜利。Quarian 和 Geth 仍旧是不共戴天的仇敌。这个 Geth 人和那些为 Reapers 卖命的 Geth 机器人有很大的不同，他在《质量效应 2》中扮演一个什么样的角色呢？

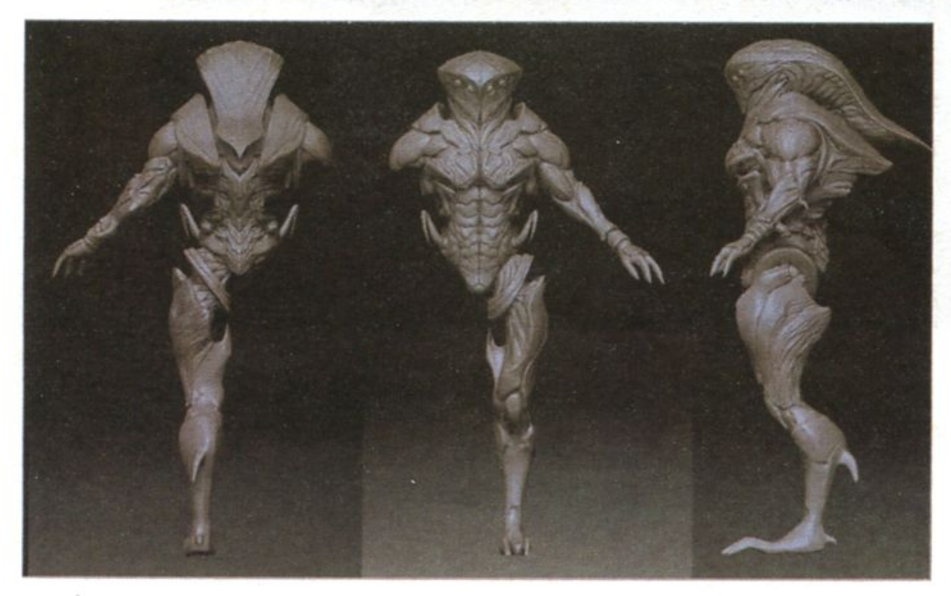












最上方是 Collectors 的首领 Harbinger。
下方是 Collector 战士的模型。

如何进行VPN设置

可能有不少人对于VPN还心存疑虑，这里首先介绍一下VPN。VPN的英文全称是"Virtual Private Network"，翻译过来就是"虚拟专用网络"。在360的LIVE卖场上，有很多随选游戏和一代游戏，但是这些内容对非游戏发售区都是封IP的。因此，对于我们玩家来说，VPN的最大意义就在让我们的IP变为游戏发售区的IP，以便下载LIVE卖场的精彩内容。另外，Capcom已经宣布，今夏发售预定的《怪物猎人 边境 Online》会封锁日本以外地区的IP，如果你身在国内又想体验一把的话，也得用上VPN。

由此可见，VPN的作用是相当大的。想用VPN的人，可以上淘宝自行搜索，现在国内有很多人都在做这个生意。一般来说VPN都是按时间收费的，有包天的，也有包月的，大家可以先买较短的时间进行测试，价格绝对可以接受。

鉴于许多玩家还不会对VPN进行正确的设定，于是便有了这篇教程。此教程可以说是最简单最实用。电脑端的操作系统为WINDOWS 7（WIN7和VISTA下操作完全一样，XP设置方法见后文），路由为TP_LINK。

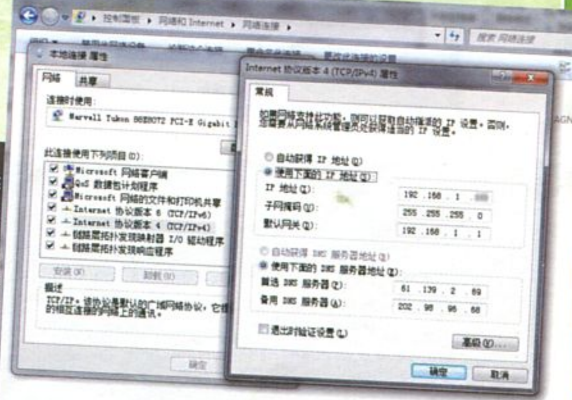
文 龚诗钊 编 纱迦 美编 NINA

WIN 7 篇



首先，把电脑和360都接在路由器的LAN接口。笔记本的同学不要再用无线上网了，忍忍，用网线连接吧。这时候电脑上网完全正常。

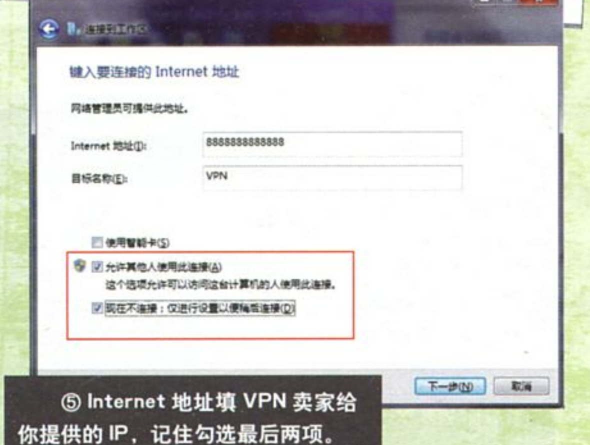
①打开路由器页面，查询自己电脑的IP和MAC，并将其绑定，然后记住那个IP地址。



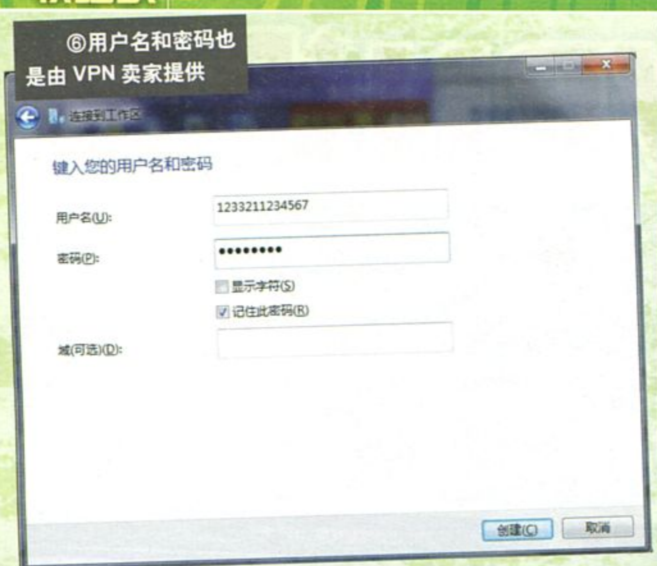
②接着，选择控制面板→网络和Internet→网络连接，右键单击"本地连接"→属性"。手动更改IP，这是重点

③IP地址填绑定后的IP，子网掩码填255.255.255.0，默认网关是192.168.1.1（这是我的）。DNS的填法，参考自己路由器运行状态的DNS。

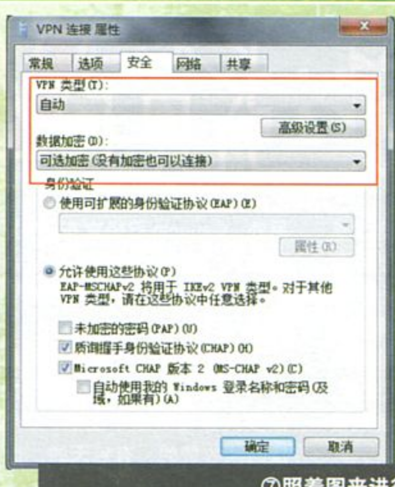
④设置好了后，我们该建立VPN连接了。

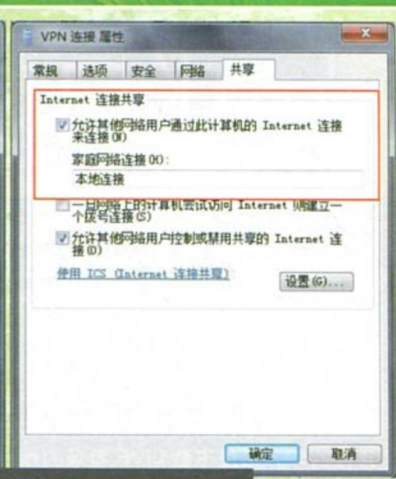


⑤Internet地址填VPN卖家给你提供的IP，记住勾选最后两项。

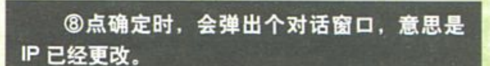


⑥用户名和密码也是由 VPN 卖家提供

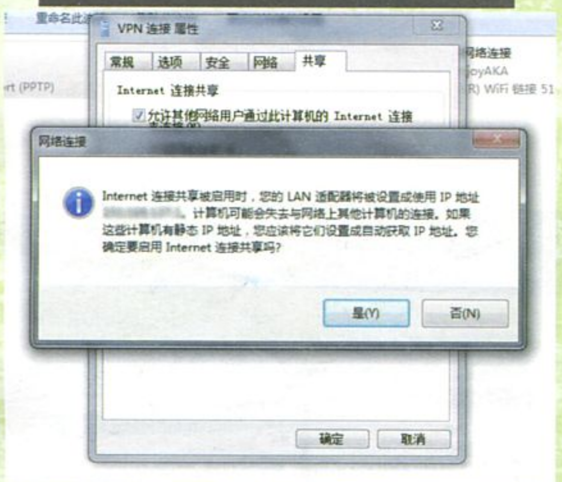


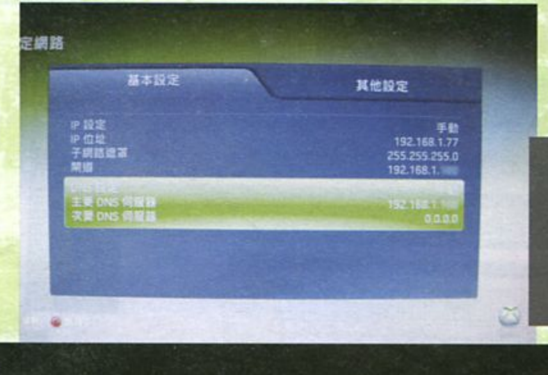


⑦照着图来进行设置。



⑧点确定时，会弹出个对话窗口，意思是 IP 已经更改。





⑨再次打开网络设置，重新设置一下 IP，过程和前文完全相同。这样电脑这边就设置好了，该设置 360 的网络连接了。

192.168.1.**（** 随便填，只要不和电脑的 IP 一样就行）

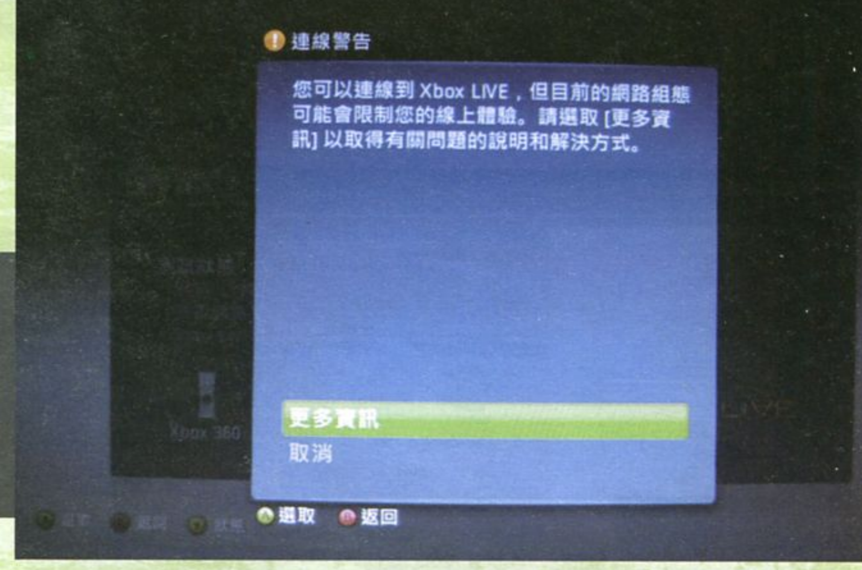
255.255.255.0

192.168.1.XX（这个必须是电脑的 IP）

DNS 依次为：

192.168.1.XX（也填电脑的 IP）

0.0.0.0（不用管）



改好确定后，会提示你与 LIVE 断开，然后测试网络连接，会出现可以连接 LIVE 但是某些功能无法使用。大功告成，赶紧去买随选游戏、Xbox 初代游戏和 DLC 地图吧！

添加下载后，把 X360 的网络设定改回“自动”，会自动断开连接，然后重新连接 LIVE，这样你的 X360 又回到默认网络来下载，这样下载比 VPN 快，电脑那边的 VPN 连接也可以断开了。

X360 这边下载到 99% 以后，电脑再开 VPN，X360 进入“网络设定”，再次改为手动（IP 已经记录，不需要重新填），然后自动断开，重新连接 LIVE 后又开始 VPN 下载最后的 1% 了。这样才能完成下载。此方法的好处是不需要来回反复拔线，不需要电脑拨号，X360 切换 VPN 和正常网络方便。

注意事项

1. 同一地区的 VPN 服务器只对应同一地区 LIVE 卖场，如用港服的 VPN 是不能下载美服的 LIVE 内容。

2. 目前最受欢迎的 VPN 服务器和 LIVE 卖场都是美服。因为美服的东西是最多的。

3. 主机上的所有 ID 能共享所有下载内容，虚拟人偶套件除外。

4. 随选游戏如果锁区会提示无法下载，Xbox 初代游戏则没有提示（也就是说有白花钱的可能，最好在下载之前去网上查一下）。

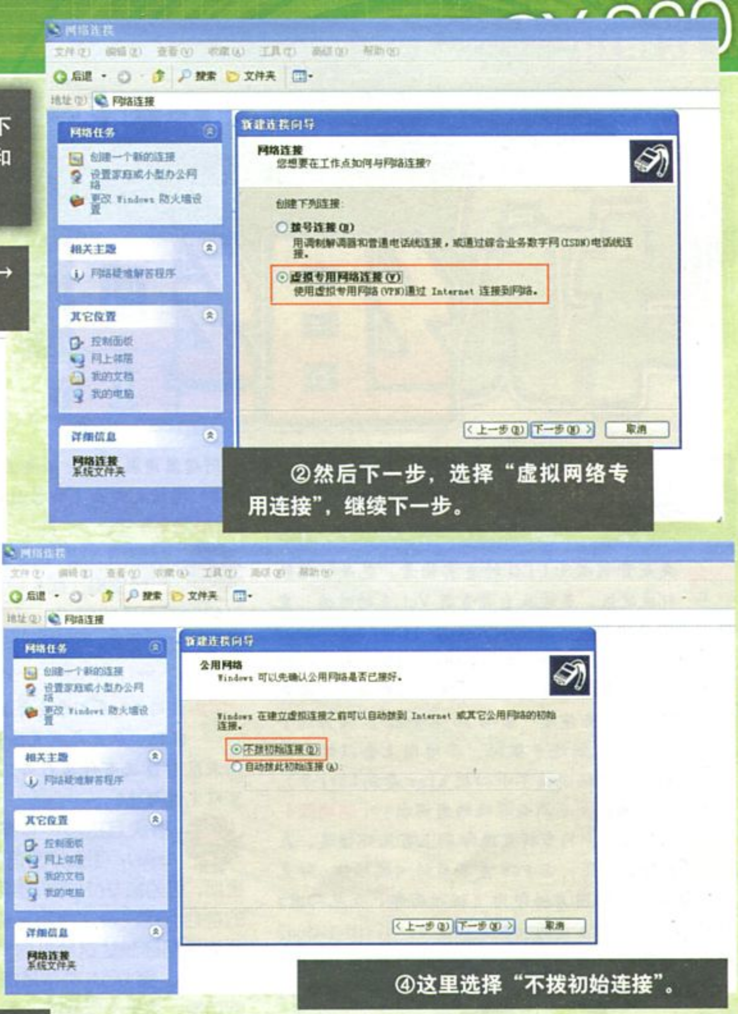


鉴于现在很多人还坚守XP系统，下面介绍下XP环境中如何设置VPN。其实和WIN 7下是差不多的。



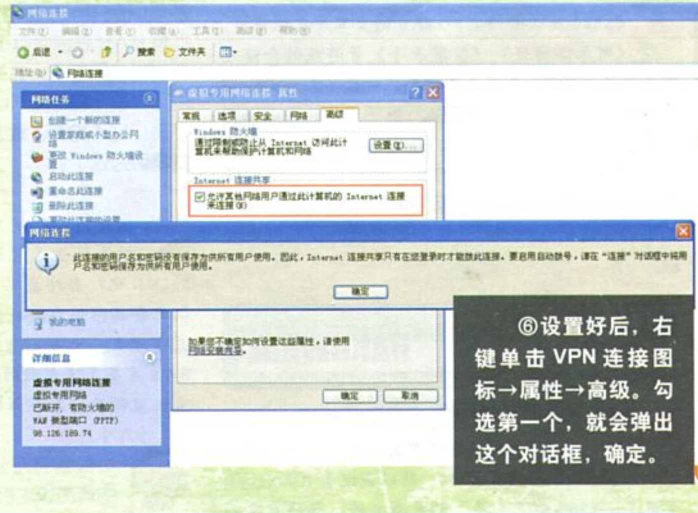
①依次选择开始→设置→控制面板→网络连接。

③这里的公司名随便填。



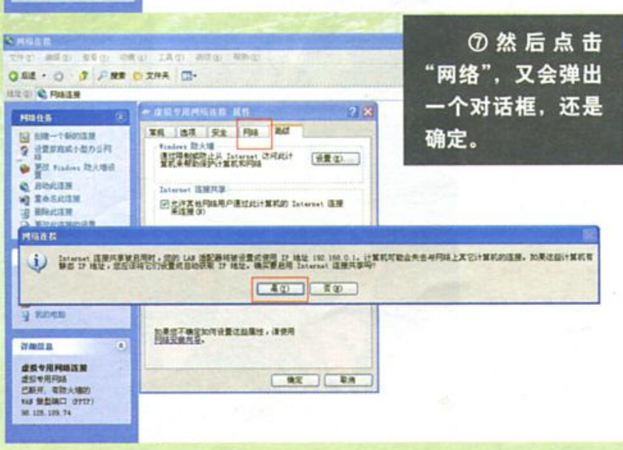
②然后下一步，选择“虚拟网络专用连接”，继续下一步。

④这里选择“不拨初始连接”。

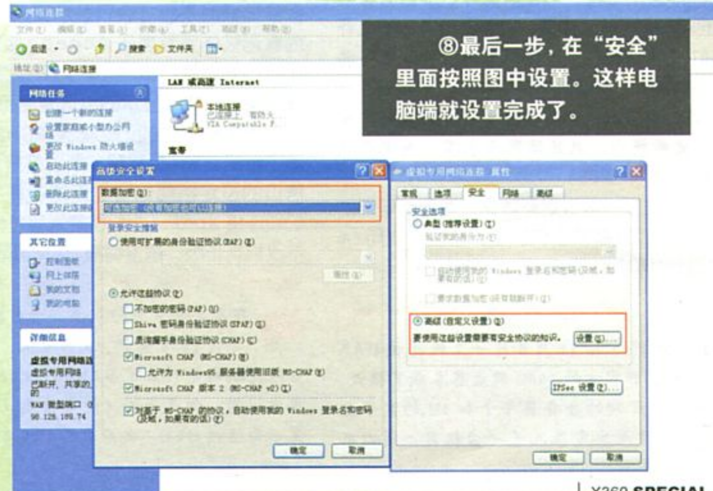


⑤IP地址、用户名、密码由VPN卖家提供。

⑥设置好后，右键单击VPN连接图标→属性→高级。勾选第一个，就会弹出这个对话框，确定。



⑦然后点击“网络”，又会弹出一个对话框，还是确定。



⑧最后一步，在“安全”里面按照图中设置。这样电脑端就设置完成了。

软组织

主持人：晴天

没想到才经过了一本专辑的制作时间就已经跨越到了新的一年。在新世纪的第一个十年里，游戏技术不断向前发展，而曾经我们熟悉的游戏世界也在悄然发生着变化，这不仅仅是游戏内容上的，也是从游戏方式上的彻底颠覆。同样的，在Vol.10以及之后的《X360玩家专门志》中又会发生什么改变呢？众小编也和身为读者的你寻找着答案。除了见证，我们更需要你的奇思妙想和真知灼见，赶快给我们发送邮件吧！（x360special@gmail.com）

读编交流 COMMUNITY

我是贵刊以及UCG的忠实读者，也是一名铁杆成就饭，最近在看贵专辑Vol.9的时候，发现“成就集中赢”栏目中《破坏者（The Saboteur）》这个游戏的成就介绍中“Casanova－10G－Kiss 50 women”这个成就的说明有些不对，不应该是“杀死50名女性”，而应该是“亲吻50名女性”，因为这个成就主要是用来躲避警报的，在地图上会以绿色点标出（估计负责的小编不小心把kiss看成kill了），当然这点小错误并不影响游戏的圆满啦！［赵嘉熙］

翻阅上一期的专辑发现印刷上有几处错误，在此指正一下：① P69左下角的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的图片错印为《狂野西部：生死同盟》的图；② P70右上角的《秋之回忆6：NextRelation》的文字介绍错印为某个动作冒险游戏的介绍；③ P73《美国职业摔跤联盟2010》的图片是《秋之回忆6》的图。［naga_x3］

《X360玩家专门志》Vol.9的至尊年鉴栏目中，《阿尔法协议》、《梦境杀手》等游戏的介绍文字出现严重错误，是不是小编们犯糊涂了？［yuyang］

以上两位读者提到的问题都是我们在制作过程中的疏漏，在此众小编也对因为相似问题而困扰的读者表示深深的歉意。同时在今后的制作过程中，我们也一定会加强文章的校对工作，避免类似情况的发生，请所有喜爱本专辑的读者共同监督。

硬件 HARDWARE

我是专辑的忠实读者，最近非常想玩《忍者龙剑传》初代以及《忍者龙剑传 黑之章》，但是苦于没有Xbox而只有X360，所以我就去Xbox.com下载了“X360向下支援”的更新文件，解压后得到名为$SystemUpdate的文件夹，打开之后是一个文件名以su2007开头的文件，并按照官网上的说明将其改名为default.xex（大小为7068KB），之后刻入一张D9的空盘，但是放入机器读盘十秒钟后无任何反应，也没有更新提示，只显示取出光碟。难道是我操作有误吗？［宫本武藏］

如果无法正确读取更新数据，有可能是你的D9刻录盘没有被主机识别，建议你使用D5的DVD光盘刻录相同的数据再进行尝试。

我的X360终于在11月6日一上线就被BAN成了X90，非官方的160G硬盘基本成了摆设，可怜才开始两个星期的金会员年卡和4M的宽带包年啊……8号我毅然决定在入手一台机器，所以有个问题想请教一下。从没上过Xbox LIVE玩D版的X360，离线更新会不会被BAN掉硬盘（非官方硬盘）？［武装飞鸟］

从目前X360玩家反馈的情况来看，如果你已经刷机，那么只要保证在执行近期的系统升级时没有连接网络，主机就不会失去硬盘的相关功能，和你是否使用官方硬盘无关。

我的X360不幸去年被BAN，但我偏偏是个成就犯，从此成就无法更新，真是徒呼奈何。请问我这种情况有什么好办法能解决吗？听说解BAN可以完美解决？

解决方法多种多样。不过如果你的机器被BAN，那么你在这台机器上打的成就将无法更新，因为被BAN的机器无法上LIVE，而且拷出去的存档和用户设定档都无法在其他机器上使用。因此如果你还想让这台机器发挥余热，就得先去花钱解BAN。解BAN并不是指让你的机器恢复上LIVE的功能，这是不可能的，解BAN只是恢复硬盘安装游戏以及可以让存档和用户设定档转移的功能，因此解BAN后你可以正常打游戏赚成就。如果你想更新的话，只需找一台能上LIVE的机器，在上面用你的用户设定档连接Xbox LIVE即可，无论是用硬盘还是记忆卡均可。很多成就犯都是一正一改两台机，就是因为这个。

①我的精英版X360是09年9月4号出产的，但为什么主机的内存没有显示呢？听说是有512MB吧？另外我保存记录的时候也没有像早期主机那样询问保存到硬盘，还是存到主机内存的选项，只有硬盘一个可以选择。②我之前的机器是因为被BAN才买了这台新的精英版，所以我想知道被BAN主机里的设定档在新的主机上恢复，会再次被BAN吗？［九十九夜］

①根据官方公布的主机参数，09年新上市的精英版主机都没有内置记忆体，因此你在保存记录时系统才会只显示硬盘储存一个选项，而内置记忆体通常属于Arcade版主机的标准配置，千万不要将两者搞混了。另外以往老主机在储存游戏记录时，实际显示的也是硬盘和记忆卡两个选项，同样和主机内置的记忆体无关。②由于目前微软采取了新的BAN机策略，所以凡是从被BAN主机上拷贝的设定档都有可能无法在新主机上直接使用，必须连接Xbox LIVE恢复账号才行，而今后只要你不改机玩正版，是没有被BAN风险的。

我在去年9月份入手一台日版双65纳米X360（4月22号生产，5月改机，建兴光驱），卖家当时说刷的是IX1.6，玩《NBA 2K10》与《猎天使魔女》都没问题，但是放入《使命召唤 现代战争2》还是显示为播放DVD。之后我将IX1.6引导盘放进光驱，果然顺利进入了游戏，同时系统提示要进行更新，但没想到一直更新和重启了十多次还是没有完成，最后我索性取消更新返回系统界面，结果发现我的人偶不见了（账号是自动登入），想重新创建只能连接Xbox LIVE下载系统更新。①请问如何能在不连网的情况下，恢复我的人偶设定功能呢？②如果我的机器已经刷好IX1.6，那为什么放入引导盘之前无法识别《使命召唤 现代战争2》呢？③ Wave4引导盘和IX1.61引导盘是一回事吗？［zyyazsr2008］

①使用近期部分游戏光盘自带的更新程序，在最后一步系统都会尝试连接网络同步玩家的人偶设定，所以如果你是为了防止被BAN而没有连接网线，那么更新程序就会因为无法完成最后的步骤而陷入一个死循环，强制取消后便会留下无法正确显示人偶的后遗症，目前暂时也没有离线恢复人偶设定的方法。②由于本作启用了Wave4的新光盘加密方式，所以不支持该加密模式的IX1.6光驱固件在正常情况下无法读取游戏，必须使用引导盘。③目前很多玩家口中所说的“1.61引导盘”和“Wave4引导盘”，其实都是指配合光驱固件IX1.6使用的引导盘，它所起的作用是激活光驱固件IX1.61读取“Wave4加密光盘”的功能。其实现在已经有新的刷机技术，可以完美直读任何游戏，刷过之后就不会有这些烦恼了。



软件 SOFTWARE

有一个关于X360版《生化危机5》双人游戏的问题想咨询一下。我和朋友用1P和2P两个账户同时进行游戏，在6-3最后击败威斯克后，1P显示解开了6-3和通关两个成就，但是2P只解开了6-3的成就，却没有通关成就，直接导致2P虽然有改满的枪却无法购买无限子弹。请问这是怎么回事？难道必须要2P账户作为1P，然后再重新通关一次？还是在选关模式里直接再打一次6-3就可以呢？[hbhdzk04]

根据解锁成就的要求，如果要获得2P的通关成就，只要将其作为1P完成6-3的关卡即可，无需从游戏的最开始玩起直到通关。

X360版《刺客信条II》第十一章结束后，在播放过场动画的时候我按键退出了游戏，但第二天想再继续玩的时候却遇到BUG游戏，无法继续正常进行下去。具体症状为出现的场景中空无一人，调查红色按钮没有任何反应，从仓库敞开的大门出去，角色竟然进入了游泳状态，再也无法回到仓库，只能选择退出游戏重新开始，我现在应该怎么办啊？[vivas192]

游戏正常进行到这里，仓库的大门应该是关闭的，所以结合你来信中的图片分析，这的确是遇到了重大BUG，暂时没有任何解决方法。当然最糟糕的还是游戏支持自动记录，你已经无法再返回之前的章节，看样子只能重新开始游戏了……

X360《野性传奇》中有一关要求玩家护送一辆大车，不知道那一关怎么过呢？在护送的途中那群怪物老是往车上扔炸弹，不知道这些炸弹能打掉吗？[漆黑]

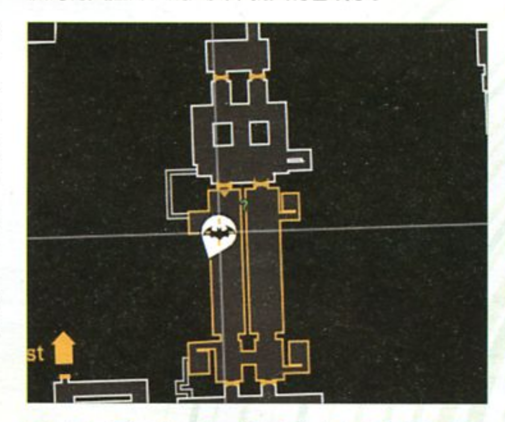
守护大车的任务中玩家不能通过其他方式破坏炸弹，所以要想顺利过关不但要通过观察大车尾部的冒烟程度，和角色对话来判断大车的损坏程度，还需保证紧跟在要大车后面，记住敌人出现的方向和时机集中攻击才行。如果还有困难，建议你前往Motor Forge（道具升级商店）升级你的座驾，其中的MACHINE GUNS（机枪）一定要购买，这样就能利用它来扫射两边来袭的摩托怪，以确保在它们发射黏胶炸弹前就消灭掉。另外整个过程中只需消灭大车屁股后面尾随的怪物就好，冲到大车前面去的怪会被大车碾死，完全不用管。



▲适当升级战车的"氮气喷射"能延长车辆的加速时间，对营救也有很大帮助。

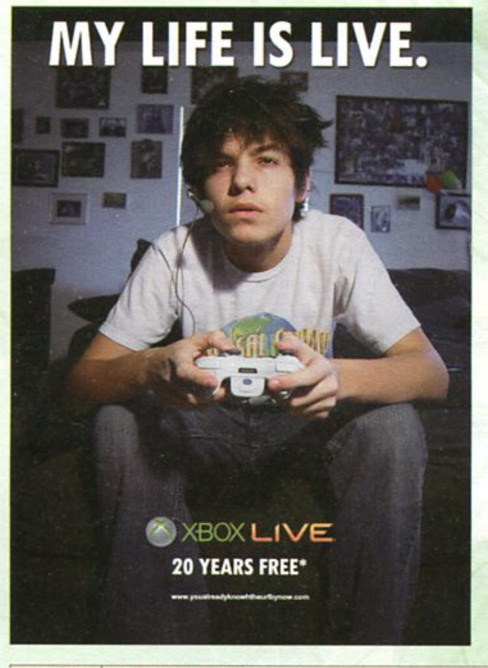
《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》中"INTENSIVE TREATMENT"的隐藏要素如何取得？[water6124]

要拿到图中的"？"号，先走上它的上方从上层往下跳，大约下降到一半的时候会在两侧的墙壁上发现一个类似通风口的地方，接着使用抓钩将其拉开，跳入其中就大功告成了。



最近玩《梦幻俱乐部》遇到一个相当棘手的问题，我目前魔璃的HAPPY ENDING已经完成，15点成就也得到了，但为什么魔璃的本名却没有显示出来呢？之后我又从头开始游戏并一直指名魔璃，重要道具送了，生日也帮她庆祝了，但始终有一部分重要ETS触发不了，导致所有的约会也都不能完成，最后都是"好人卡"结局，玩了三四遍都一样。现在我就差"魔璃全资料"这项成就没有得到了，真是郁闷啊……[Kage]

游戏中要得知女性角色的真名除了达成HAPPY ENDING，最重要的一点是要在最后一次"After事件"（即After3）中将女性角色灌醉。由于魔璃本身属于游戏中"喝酒"很在行的角色，所以要想达成目标就要尽快赚钱进入"VIP包厢"，之后多点"ドリンク"和"マグマ"等她喜欢的烈性酒即可，但同时也要注意自身的"饮酒度"，如果在她之前倒下那就前功尽弃了。另外关于无法触发部分"ETS事件"的情况，建议你根据以下的按键选项来完成魔璃主线中的重要事件，这样要想拿下最后的成就应该就不成问题了。





魔璃攻略路线	
ETS	ブラッディマリリン
ETS	魔璃ちゃんのCD
ETS	选择"カラオケ"追加强制事件选择"X"
ETS	魔璃ちゃんのカラオケ
ETS	お互いを知る事
约会1	地点美术馆选择"B"
ETS	"マイクが必要だわ"提问选择"A"
–	在商店购买"マイク"赠送给她
ETS	"ボーカルやってみない？"提问选择"B"
After1	选择"A"
ETS	ボーカルへの不安
ETS	"マイクのお礼"提问选择"A"
ETS	"决心はついた？自信ないの？"提问选择"A"
ETS	デートの提案
约会2	地点公园选择"B"
派生	地点竞马场触摸魔璃右胸靠上的位置
ETS	"新しい曲の歌词气に入った？"提问选择"B"
ETS	ボーカルに诱った理由
ETS	ボーカルの决意
约会3	地点游园地选择"X"
派生	地点映画馆亲吻魔璃的嘴唇
ETS	"新曲のスコア…受け取って？"提问选择"B"
After2	选择"X"后触摸魔璃的左手手指
ETS	"あなたも歌うのよ。私と一绪に"提问选择"A"
–	从みお处得知关于魔璃哥哥的事情
ETS	在自己喝醉的情况下触发"不在の兄"
ETS	兄の面影
After3	–

最近在玩《丧尸围城》，虽然老了点但是却被它深深吸引。①请问游戏中一共有几个结局？听说救出全幸存者还有隐藏结局，这是真的吗？②游戏中那一对黑人情侣应该怎么救下他们呢？[frankwest]

①多结局一直是本作最吸引玩家的地方，而总计8个结局互相之间拥有承接关系，且与玩家完成主线流程的进度有关，以下就列出所有结局的达成条件，你可以根据需要来完成。玩家一次性最多只能同时救出8名幸存者（整个游戏中共67名），所以并不存在"救出所有幸存者达成隐藏结局"的说法。②要成功救出黑人情侣，首先必须背着Ross Folk（Lovers A）逃离，这样他的女朋友Tonya Waters（Lovers B）自然就会跟随你一起行动。中途Tonya还会主动要求你给Ross一把枪，此时千万不要满足她的要求，否则两人就会拒绝和你一起行动，再也无法成功救出。

结局1	在第二次与Brad战斗时死亡；
结局2	进行"Run For Medicine"任务时，不去找解药，而直接到天台等待直升飞机；
结局3	在地下车库拆除炸弹时失败；
结局4	成功拆除炸弹后，城市中会出现特警。在战斗中被他们捕获后，12点前没有成功逃脱；
结局5	成功逃脱特警的抓捕后，经过一段时间会接到妹妹的电话，但没有及时赶到其所在地；
结局6	及时和妹妹会合，然后在12点前一起前往天台等待直升飞机，随后进入OVERTIME模式；
结局7	被病毒感染后，如果再次被特警捕获，且没有在病毒发作前成功逃脱；
结局8	在与坦克和Frank的战斗中获胜。





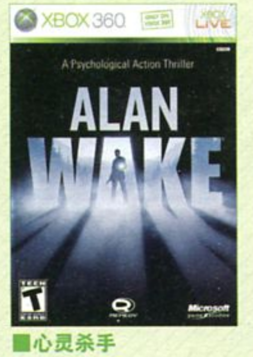
■分裂细胞 断罪



■超级街头霸王Ⅳ



■荒野大救赎



■心灵杀手

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年3月			
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	混沌思绪 Love Chu☆Chu	CHAOS；HEAD らぶChu☆Chu！	5pb.	文字冒险	日版
25日	北斗无双	北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
26日	越狱 阴谋	Prison Break：The Conspiracy	Deep Silver	动作冒险	欧版
		2010年4月			
13日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell：Conviction	Ubisoft	动作	美版
13日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
22日	尼尔 完全形态	NieR Gestalt	Square Enix	动作角色扮演	美版
22日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ ～绊地狱たち～ EXTRA	5pb.	射击	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights：Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王Ⅳ	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ	Capcom	格斗	日版
28日	旋光的轮舞 DUO	旋光の轮舞 DUO	Cave	射击	日版
29日	W.L.O. 世界恋爱机构	W.L.O. 世界恋爱机构	5pb.	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
		2010年5月			
1日	死亡微笑ⅡX	デススマイルズⅡX	Cave	射击	日版
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
20日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
28日	心灵杀手	Alan Wake	Microsoft	动作冒险	美版
		2010年6月			
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
		2010年7月			
1日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
		2010年8月			
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
		2010年9月			
24日	光环 致远星	Halo：Reach	Microsoft	主视角射击	欧版



ISBN 978-7-88618-253-2
9 787886 182532 >
本手册随盘附赠不能单独销售